کورل ڈرا
CORELDRAW

سبق 1

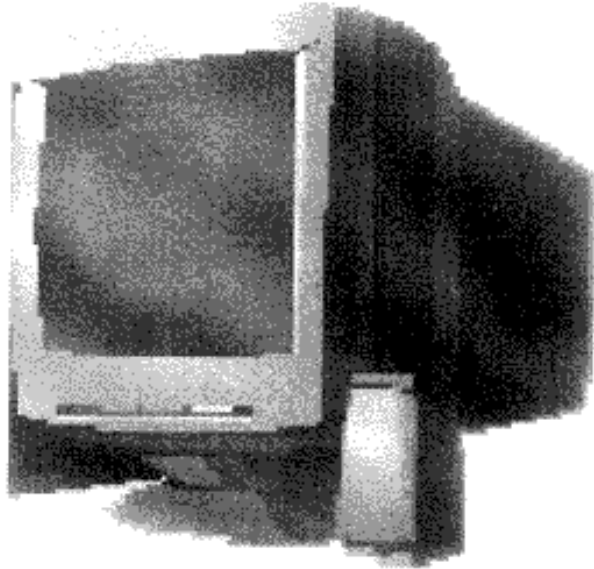
بنیادی باتیں

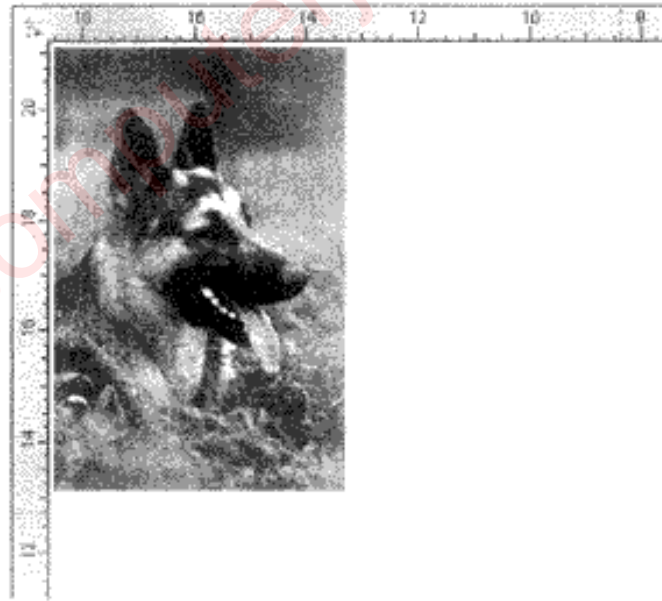
> اس سبق میں آپ کو کورل ڈرا 11 کی کارکردگی اور اس میں بنائی جاسکنے والی مختلف قسم کی ڈرائنگز کے بارے میں بتایا جائے گا۔ اس کے علاوہ ورژن 11 کی نئی خصوصیات' یوزر اِنٹرفیس کے اہم حصوں' ڈرائنگز کی ویو آپشنز' ہیلپ حاصل کرنے کے متعلق معلومات بھی دی جائیں گی۔ اس سبق میں اہم اصطلاحات کی وضاحت بھی شامل ہے۔

آبجیکٹس بمقابلہ بٹ میپس (Bitmaps)

کمپیوٹر امیجنگ پروگرامز عموماً آبجیکٹس یا پھر بٹ میپس پر کام کرنے کی غرض سے ڈیزائن کیے جاتے ہیں۔ کورل ڈرا 11 آبجیکٹس پر کام کرنے کے لیے بنایا گیا پروگرام ہے۔ آبجیکٹس ڈرائنگ ٹولز کی مدد سے بنائے جاتے ہیں جو ریاضی کے فارموں کے ذریعہ متعین کردہ اشکال بناتے ہیں۔ آبجیکٹس کو Vectors یا ڈرائنگز بھی کہتے ہیں۔

ویکٹر آبجیکٹ میں شامل پراپرٹیز اس کا تعین کرتی ہیں ; مثلاً رنگ ' شکل اور سائز۔ آبجیکٹس ہموار لائنوں اور رنگوں کے ساتھ ڈسپلے ہوتے ہیں چاہے انہیں قریب سے دیکھا جائے یا دور سے۔ چونکہ کسی ڈرائنگ (شکل 1.1) میں ہر ایک آبجیکٹ باقی ہر آبجیکٹ سے آزاد رہتا ہے' اس لیے آپ آسانی کے ساتھ کسی بھی آبجیکٹ کو سلیکٹ' موو' ری سائز' رنگ میں ترمیم یا لیئر تبدیل کرنے (فرنٹ سے بیک) کے قابل ہوتے ہیں۔ ڈرائنگز میں ریزولیشن

کا کوئی عمل دخل نہیں ہوتا۔ یعنی پرنٹ آوٹ کی کوالٹی کا انحصار پرنٹر کے ریزولیشن پر ہوگا۔

شکل 1.1 ...... یہ تصویر اصل میں الگ الگ آبجیکٹس پر مشتمل ڈرائنگ ہے۔

Bitmap امیجز (شکل 1.2) چھوٹے چھوٹے نقطوں سے مل کر بنے ہوتے ہیں جنہیں Pixels (پکسلز) کہتے ہیں۔ اگرچہ آپ بالکل نئے سرے سے بھی ایک بٹ میپ امیج بنا سکتے ہیں، لیکن اس قسم کے امیجز عموماً ڈیجیٹل کیمروں اور سکینرز کے ذریعہ ہی آتے ہیں۔ کورل فوٹو پینٹ اور ایڈوب فوٹوشاپ امیج کی ایڈیٹنگ کے مشہور پروگرام ہیں۔

شکل 1.2 ...... ڈیجیٹل کیمرے سے لی گئی یہ تصویر بٹ میپ امیج کی ایک مثال ہے۔ اس تصویر میں ترمیم کے لیے آپ کورل فوٹو پینٹ جیسا امیج ایڈیٹنگ پروگرام استعمال کرتے ہیں۔

بٹ میپ امیج کی شکل وصورت اور رنگ دور سے دیکھنے پر ہموار نظر آتا ہے، لیکن جب آپ اسے قریب سے دیکھیں تو چھوٹے چھوٹے ڈبے سے نظر آئیں گے۔ چونکہ بٹ میپ امیج چھوٹے چھوٹے نقطوں پر مشتمل ہوتا ہے اس لیے ایڈیٹنگ نقطوں (dots) کی سطح پر ہی

ہونی چاہیے۔ ڈرائنگ پروگرام کی نسبت کسی بٹ میپ امیج میں آئٹمز سلیکٹ کرنا کہیں زیادہ مشکل ہے کیونکہ وہ محض ''نقطے'' ہوتے ہیں نہ کہ سلیکٹ کیے جاسکنے والے آبجیکٹس۔ بٹ میپ امیج کی کوالٹی کا انحصار اس ریزولیشن پر ہے جس میں اسے سیو کیا جائے۔

ورژن 11 میں نئی چیزیں

یہاں ہم کورل ڈرا 11 میں متعارف کرائی گئی تبدیلیوں کا مختصر ذکر کریں گے:

- ڈیفالٹ سیٹنگز سیو کرنا...... ایپلی کیشنز اور ڈاکومنٹ ڈیفالٹ سیٹ کرنے کے عمل کو سادہ بنانے کے لیے Tool مینو میں ایک Save settings as Default کمانڈ شامل کی گئی ہے۔ کوئی نیا ڈاکومنٹ شروع کرنے پر سیو کی ہوئی سیٹنگز (مثلاً نیا ڈیفالٹ فونٹ) خودبخود استعمال ہوگا۔

- آٹو بیک اپس میں بہتری...... جب کوئی آٹو بیک اپ کیا جارہا ہو تو سٹیٹس بار میں اس کی نشاندہی کی جاتی ہے۔ آپ Esc کی دبا کر اسے کینسل کرسکتے ہیں۔ کمپیوٹر حادثاتی طور پر بند ہونے کی صورت میں آپ کو اس فائل (جس پر آپ کام کررہے تھے) کا کوئی آٹو بیک اپ ورژن اوپن کرنے کا موقع دیا جاتا ہے۔

- لائبریری ڈاکر...... یہ نیا ڈاکر (شکل 1.3) سمبلز کو سٹور کرنے اور ترتیب دینے میں مدد دیتا ہے۔ سمبلز ایسے آبجیکٹس ہیں جو آپ نے خود بنائے ہوں اور جنہیں دوبارہ استعمال کیا جاسکتا ہو۔

- 3 پوائنٹ ٹول...... مستطیل، بیضوی اشکال اور Curves ایک بالکل نئے طریقے سے ڈرا کیے جاسکتے ہیں۔ یہ کام کرنے کے لیے آپ ماؤس سے کلک کرکے تین نقطوں کا تعین کرتے ہیں۔ اس فیچر کی سپورٹ کے لیے ٹول باکس میں 3 Point Tools کا اضافہ کیا گیا ہے۔

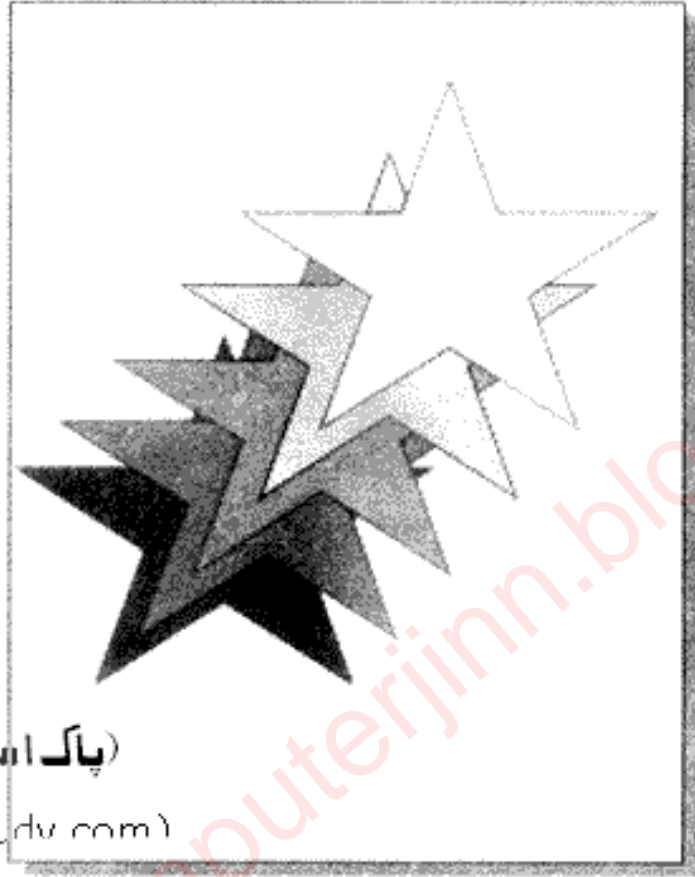
شکل 1.3...... اپنے بنائے ہوئے سمبلز کو منظم کرنے کے لیے لائبریری ڈاکر استعمال کریں۔

- نئے لائن / Curve ٹولز...... ایک Pen ٹول کا اضافہ کیا گیا ہے تا کہ دیگر پروگرامز استعمال کرنے والوں کے لیے کورل ڈرا میں کام کرنا آسان ہو جائے۔ آپ Polyline ٹول کی مدد سے لائن اور Curve دونوں ڈرا کرسکتے ہیں۔
- نئے برش...... نیا Roughen برش (شکل 1.4) کسی لائن، کرو (Curve) یا ٹیکسٹ کو کھردرا بنانے کے کام آتا ہے۔ Smudge برش کسی Curve یا بٹ میپ کے ایک حصے کو مسخ کرنے یا علیحدہ کرنے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔

Roughen brush

شکل 1.4...... Roughen Brush ہموار لائنوں اور Curves کو کھردرا بنا سکتا ہے۔

www.allpdfstuff.blogspot.com
(www.pakstudy.com)
(پاک اسٹڈی ڈاٹ کام)

کورل ڈرا ڈاکومنٹس الگ الگ ایلی منٹس سے مل کر بنتے ہیں جنہیں Objects کہتے ہیں (شکل 1.5)۔ آبجیکٹ کا کنارہ پاتھ (Path) کہلاتا ہے۔ بند پاتھ والے آبجیکٹ میں کوئی رنگ بھرا جا سکتا ہے، جبکہ اوپن پاتھ والے آبجیکٹ میں نہیں۔ آبجیکٹ کا پاتھ nodes میں سے ہو کر گزرتا ہے جو اس کی شکل بناتے ہیں۔

شکل 1.5 ...... یہ سادہ ڈرائنگ پانچ جدا آبجیکٹس اور ٹیکسٹ پر مشتمل ہے۔

کورل ڈرا کے کچھ ایک ٹولز خود بخود بند پاتھ والے آبجیکٹس بنا دیتے ہیں۔ مثلاً Ellipse یا بیضوی ٹول مختلف سائزوں کے گول دائرے اور بیضوی اشکال، جبکہ Rectangle یا مستطیل ٹول چوکور اور مستطیل اشکال بناتا ہے۔ Polygon یا کثیر اضلاع ٹول کا کام تین یا زائد پہلوؤں والی اشکال بنانا ہے۔

دیگر ٹولز کلوز یا اوپن پاتھ آبجیکٹس بناتے ہیں، اس کا انحصار ان کے استعمال کے انداز پر ہے۔ فری ہینڈ ٹول کی مدد سے ایک لائن (اوپن پاتھ) یا دائرہ (کلوزڈ پاتھ) بنانا ممکن ہے۔

Bezier ٹول ہموار قوسی خطوط یا کلوزڈ خم دار اشکال بنانے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔

اگر آپ کسی آبجیکٹ میں ترمیم کرنا چاہتے ہیں تو پہلے اسے سلیکٹ کرنا ہوگا۔ کسی آبجیکٹ کو سلیکٹ کرنے پر اس کے گرد آٹھ ہینڈلز ظاہر ہوتے ہیں (شکل 1.6)۔

شکل 1.6......آپ آبجیکٹ کو ری سائز کرنے کے لیے کسی بھی ہینڈل کو کلک اور ڈریگ کر سکتے ہیں۔

آبجیکٹس میں ترمیم کے لیے پروگرام متعدد زبردست فیچرز رکھتا ہے' مثلاً مینو کمانڈز' ڈائیلاگ باکسز' dockers اور ٹولز۔ مثلاً کسی آبجیکٹ کے نوڈز اور کنٹرول پوائنٹس کو Shape ٹول کی مدد سے حرکت دے کر آبجیکٹ کے پاتھ کو شکل دی جا سکتی ہے۔ کلر پیلیٹ میں ایک کلک کر کے کسی آبجیکٹ میں سپاٹ یا پراسیس کلر دیا جا سکتا ہے۔ آبجیکٹس کو Patterns' ٹیکسچرز وغیرہ سے فِل کرنے کے لیے Fill ٹول استعمال ہوگا۔ آبجیکٹس کو گھمانا' پلٹنا' ناپنا اور Skew کرنا Pick ٹول کا کام ہے۔ انٹرایکٹو Blend ٹول کے ذریعہ آپ ایک آبجیکٹ کو دوسرے میں ملا سکتے ہیں۔

کورل ڈرا آپ کو ٹیکسٹ پر تخلیقی جوہر دکھانے کے قابل بناتا ہے۔ ٹیکسٹ آرٹسٹک یا پیراگراف ہو سکتا ہے۔ ٹیکسٹ کو Curves کی صورت دینا' اسے ایک گراف آبجیکٹ میں تبدیل کرنا ممکن ہے جس کی آوٹ لائن کو کسی بھی اور آوٹ لائن کی طرح تبدیل کیا جا سکتا ہو۔

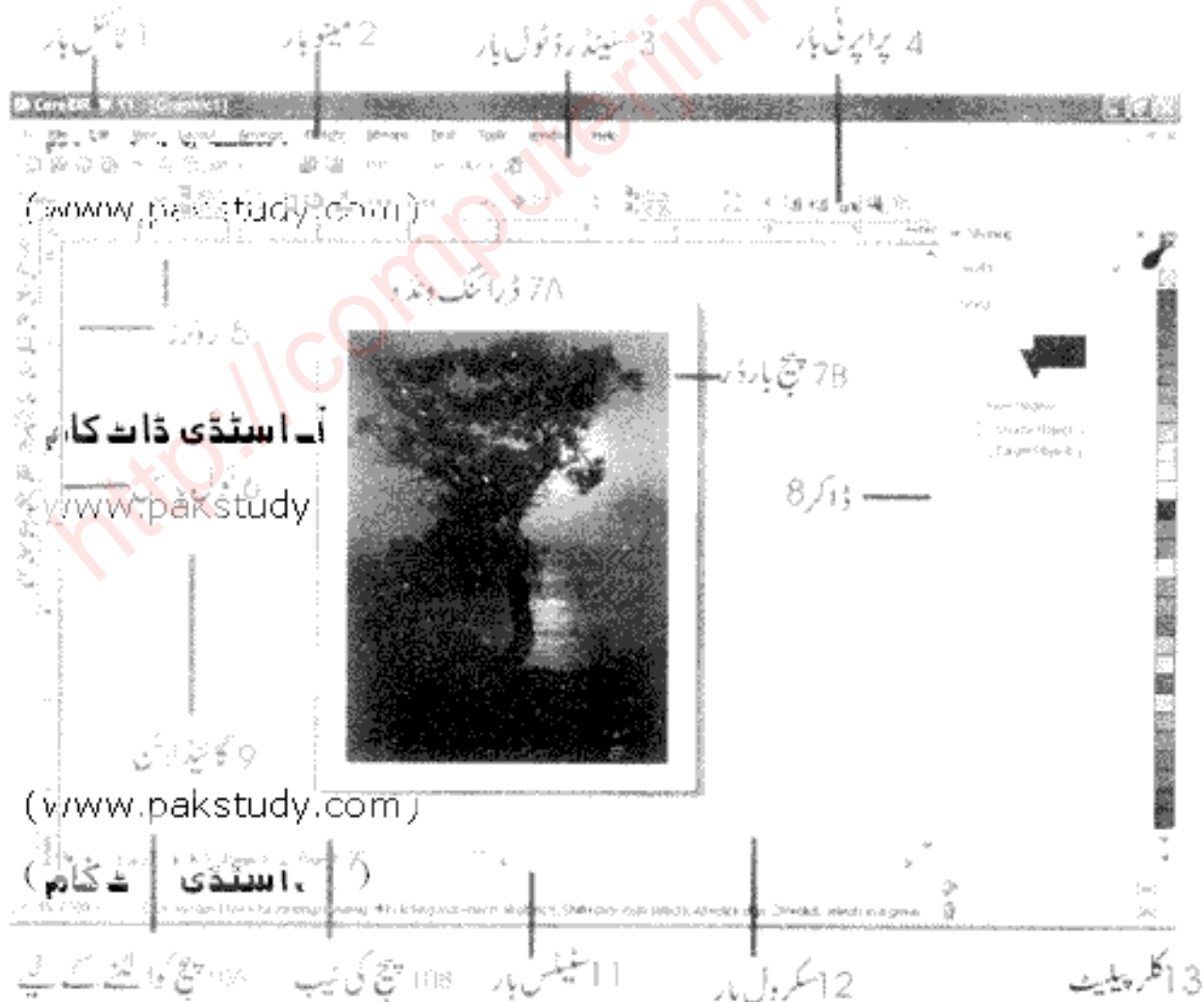
سکرین redraw میں تیزی پیدا کرنے کے لیے کسی ڈاکومنٹ کو تین لیولز پر تفصیلات گھٹا کر دیکھا جا سکتا ہے: سمپل وائر فریم' وائر فریم یا ڈرافٹ (شکل 1.7)۔ ڈرائنگ کو Enhanced یا فل سکرین موڈ میں دیکھنا بھی ممکن ہے۔

شکل 1.7......کسی نارمل ڈرائنگ کے ڈسپلے کی سپیڈ بڑھانے کے لیے ان تینوں میں سے کوئی ایک ویو اختیار کریں۔

Precision ٹولز مثلاً گائیڈ لائنز، گرڈز، رولرز اور الائن اینڈ ڈسٹری بیوٹس ڈائیلاگ باکس کی مدد سے آبجیکٹس کو کسی مخصوص جگہ پر رکھا جاسکتا ہے۔

کوئی ڈرائنگ مکمل کر لینے پر اسے ہائی ریزولیوشن آؤٹ پٹ یا Separations کے طور پر پرنٹ یا فائل میں سیو کیا جاسکتا ہے۔ پرنٹ پری ویو موڈ میں ڈاکومنٹ کا پیشگی جائزہ لیں۔

کورل ڈرا 11 اِنٹرفیس

پروگرام کے اِنٹرفیس سے مراد اس کے کنٹرولز، ڈائیلاگ باکسز اور دیگر حصوں کا انداز ہے جو آپ کو اس کے ساتھ تعلق بنانے کی اہلیت دیتا ہے۔ شکل 1.8 میں کورل ڈرا 11 اِنٹرفیس کے اہم حصے دکھائے گئے ہیں۔

شکل 1.8 ......کورل ڈرا 11 اِنٹرفیس کے مختلف حصوں کی نشاندہی۔

1- ٹائٹل بار...... یہ ایکٹو ڈاکومنٹ کی لوکیشن /نام اور پروگرام کا نام دکھاتی ہے۔

2- مینو بار...... کسی بھی مینو ٹائٹل کو کلک کر کے (جیسے File یا Edit) کمانڈز سلیکٹ کریں۔

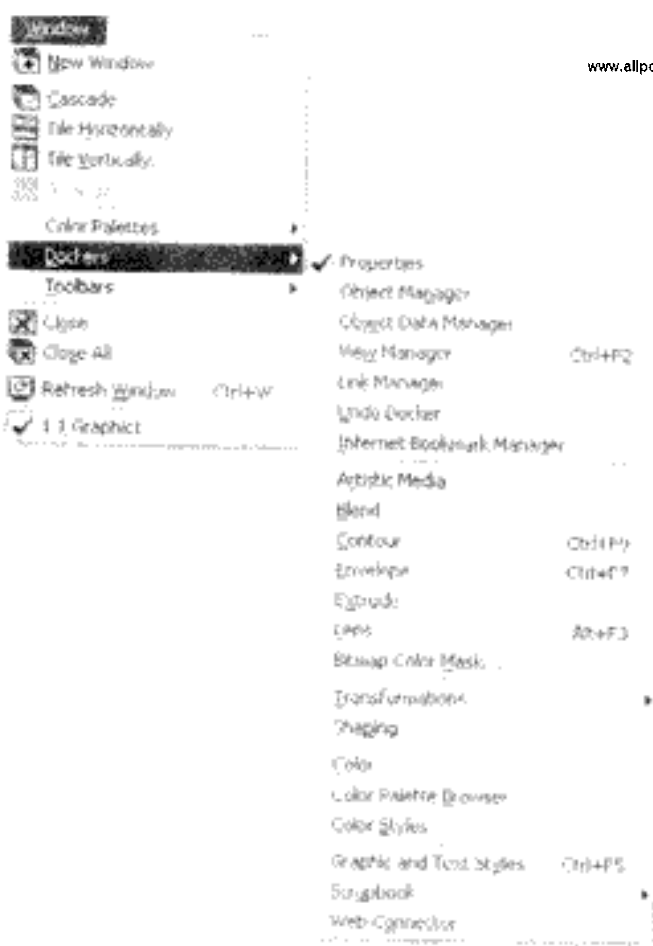
3- سٹینڈرڈ ٹول بار...... یہ 12 کمانڈ بارز میں سے ایک ہے۔ سٹینڈرڈ ٹول بار کے آئیکنز ونڈوز کی عام کمانڈز (نیو' اوپن' سیو اور پرنٹ) تک فوری رسائی مہیا کرتے ہیں۔ اس میں کورل ڈرا کی کچھ کمانڈز' امپورٹ' ایکسپورٹ اور زوم بھی شامل ہے۔

4- پراپرٹی بار...... یہ سلیکٹ کیے گئے آبجیکٹ کے لحاظ سے آئیکنز اور ڈراپ ڈاؤن لسٹس دکھاتی ہے۔ یہ سلیکٹڈ ٹول یا آبجیکٹ کے ساتھ منسلک بیشتر اہم کمانڈز تک فوری رسائی دیتی ہے۔

5- رُولرز...... ماؤس پوائنٹر کی موجودہ پوزیشن کی نشاندہی افقی اور عمودی رولرز پر نقطوں کے نشانات سے ہوتی ہے۔ رولرز کو مرضی کے مطابق مطلوبہ جگہ پر منتقل کیا جاسکتا ہے۔ دونوں میں سے کسی رولر کو کلک کر کے پیمائش یا دیگر رُولر پراپرٹیز تبدیل کرنا ممکن ہے۔

6- ٹول باکس......ٹول باکس ڈرائنگ اور ایڈیٹنگ ٹولز پر مشتمل ہوتا ہے۔ آپ اسے ڈریگ کر کے ڈرائنگ پر لا سکتے یا سکرین کے کسی بھی کنارے پر رکھ سکتے ہیں۔ کسی بھی ایرو والے آئیکن کو کلک کرنے پر متعلقہ آئیکنز کا ایک ذیلی مینو ظاہر ہوگا۔

7- ڈرائنگ ونڈو (اے) اور پیج بارڈر (بی)...... ڈرائنگ ونڈو میں کسی بھی جگہ ڈرا کریں' لیکن پیج بارڈر سے باہر کی طرف ڈرا کی گئی کوئی بھی چیز پرنٹ نہیں ہوگی۔

8- Dockers...... ہر ایک ڈاکر (شکل 1.9) مخصوص کمانڈز یا مقصد رکھتا ہے' مثلاً آبجیکٹ پراپرٹیز سیٹ کرنا' سکیلنگ وغیرہ۔

شکل 1.9......کوئی ڈاکر ڈسپلے کرنے کے لیے Window‘ Dockers ذیلی مینو میں سے اسے سلیکٹ کریں۔

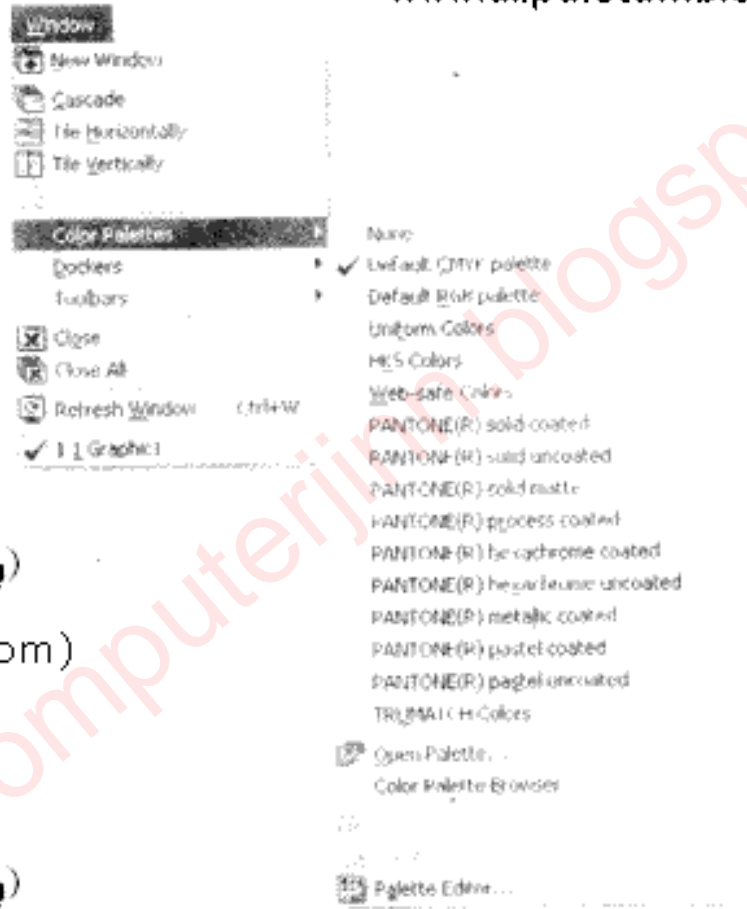
9- گائیڈ لائنز......ان پرنٹ میں نہ آنے والی اِن افقی‘ عمودی یا ترچھی گائیڈز کے ذریعہ آبجیکٹس کی الائمنٹ کی جاتی ہے۔ افقی یا عمودی رولر پر کلک کر کے ڈاکومنٹ میں مطلوبہ حصے تک ڈریگ کر کے وہاں گائیڈ دی جا سکتی ہے۔

10- Page Flipper (اے) اور پیج ٹیبز (بی) ...... ڈاکومنٹ میں پیجز کا اضافہ کرنے‘ کسی اور پیج پر جانے یا ڈاکومنٹ کے شروع یا آخر میں آنے کے لیے پیج فلپر استعمال کریں۔ پیج ٹیب متعلقہ پیج پر جانے کے لیے ہے۔

11- سٹیٹس بار...... سٹیٹس بار ماؤس پوائنٹر کی پوزیشن دکھاتی‘ کی بورڈ شارٹ کٹس کی فہرست دیتی اور آبجیکٹ انفارمیشن ڈسپلے کرتی ہے‘ مثلاً سائز‘ پوزیشن اور فل کلر۔

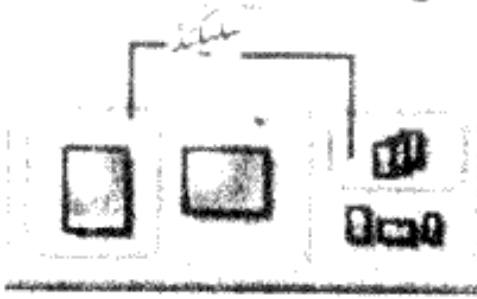
12- سکرول بارز...... ڈرائنگ ونڈو میں اِدھر اُدھر آنے جانے کے لیے سکرول بارز سے کام لیں۔ عمودی سکرول بار پر بنا ڈاؤن ایرو کلک کرنے پر ڈرائنگ پیج اوپر جائے گا اور افقی سکرول بار پر دایاں تیر کلک کرنے پر بائیں طرف

حرکت کرے گا۔

13- کلر پیلیٹ......آپ آبجیکٹ یا بارڈرز کو رنگ دینے کے لیے ایک کلر پیلیٹ استعمال کرتے ہیں۔ متعدد بنے بنائے کلر سسٹمز موجود ہیں جنھیں کلر پیلیٹ میں لوڈ کیا جاسکتا ہے' مثلاً Pantone یا پھر TrueMatch۔ ویب پر ڈسپلے کی غرض سے امیجز بنانے کے لیے بھی ایک پیلیٹ موجود ہے (دیکھیں شکل 1.10)۔

شکل 1.10......کوئی کلر پیلیٹ ظاہر یا غائب کرنے کے لیے اسے Window' Color Palettes ذیلی مینو میں سے اسے منتخب کریں۔ چیک کے نشان والی پیلیٹس اس وقت ڈسپلے کی گئی ہیں۔

کورل ڈرا 11 کے کنٹرولز

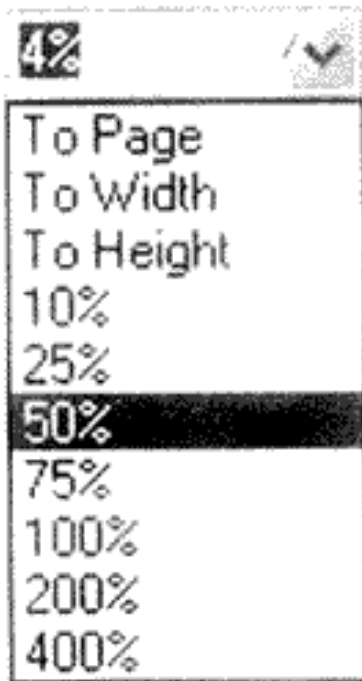
ڈائیلاگ باکسز اور ٹول بارز میں متعدد قسم کے کنٹرولز شامل ہوتے ہیں جن کی مدد سے آپ آپشنز سیٹ کرتے' چوائسز کرتے ہیں۔ ذیل میں عام استعمال ہونے والے کنٹرولز کی وضاحت کی جارہی ہے:

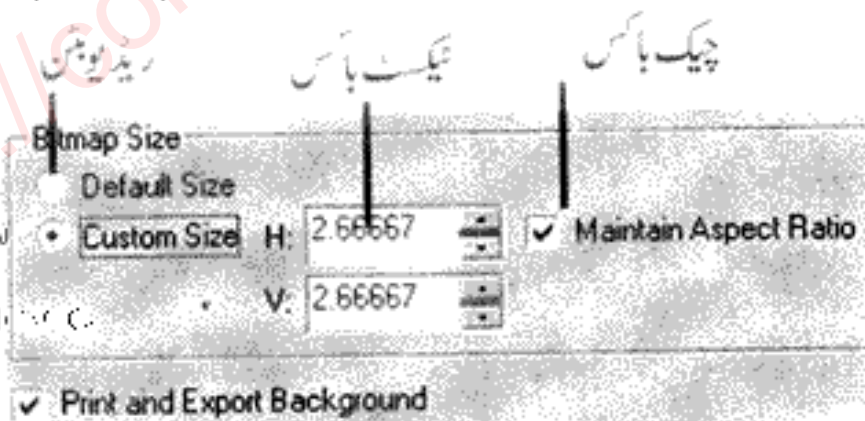
◆ آئیکنز......کورل ڈرا میں چھوٹے چھوٹے آئیکنز کا استعمال بہت زیادہ ہے' جیسا کہ شکل 1.11 میں دکھایا گیا ہے۔ سلیکٹڈ آئیکن دبا ہوا نظر آتا ہے۔ آپ کلک کر کے کسی آئیکن کو سلیکٹ کر سکتے ہیں۔

شکل 1.11......دبا ہوا آئیکن سلیکٹ کیا ہوا ہے۔

◆ فلائی آؤٹس......فلائی آؤٹ (شکل 1.12) ایک قسم کا پاپ آؤٹ آئیکن مینو ہے۔ کسی بھی ٹول باکس آئیکن کے ساتھ بنا چھوٹا سا تیر کلک کرنے پر ایک فلائی آؤٹ مینو ظاہر ہوتا ہے۔ فلائی آؤٹ میں سے کسی آئیکن کو کلک کر کے سلیکٹ کریں۔

شکل 1.12......ٹول باکس میں کسی ٹول کے ساتھ بنا ننھا سا تیر کلک کر کے فلائی آؤٹ مینو اوپن کریں۔

◆ ڈراپ ڈاؤن لسٹ......ڈراپ ڈاؤن لسٹ (شکل 1.13) آئٹمز کا ایک مجموعہ پیش کرتی ہے جس میں سے آپ کسی ایک کو منتخب کر سکتے ہیں۔ لسٹ کو اوپن کرنے کے لیے لسٹ باکس کے دائیں طرف بنا چھوٹا سا تیر کلک کریں۔ کچھ ڈراپ ڈاؤن لسٹوں میں ٹیکسٹ انٹر کرنے کی سہولت بھی دی جاتی ہے۔

◆ ٹیکسٹ باکسز...... ہر ٹیکسٹ باکس (شکل 1.14) نمبر یا ٹیکسٹ سٹرنگ وصول کرنے کی غرض سے ڈیزائن کیا گیا ہے۔ دائیں طرف اپ یا ڈاؤن ایرو والے ٹیکسٹ باکسز نمبروں کے لیے ہیں۔ کسی ٹیکسٹ باکس میں ڈیٹا انٹر کرنے کے لیے آپ ٹائپ یا ایروز کلک کر کے اسے سلیکٹ کر سکتے ہیں۔

شکل 1.13......یہ ڈراپ ڈاؤن لسٹ کی ایک مثال ہے۔

- ریڈیو بٹنز ...... ریڈیو بٹنز (شکل 1.14) سیٹ میں سے صرف ایک آپشن سلیکٹ کرنے کے لیے ہوتے ہیں۔ سلیکٹڈ آپشن کی نشاندہی ایک کالے دائرے سے ہوتی ہے۔
- چیک باکسز ...... چیک باکسز (شکل 1.14) کسی آپشن کو آن یا آف کرنے کے لیے استعمال کیے جاتے ہیں۔ چیک کا نشان (✓) آپشن کے enable ہونے یا نہ ہونے کی نشاندہی کرتا ہے۔ آپ ایک سے زائد آپشنز کو چیک یعنی آن کر سکتے ہیں۔

شکل 1.14......ڈائیلاگ باکس کے اس حصے میں ریڈیو بٹنز، ٹیکسٹ باکسز اور ایک چیک باکس نظر آرہا ہے۔

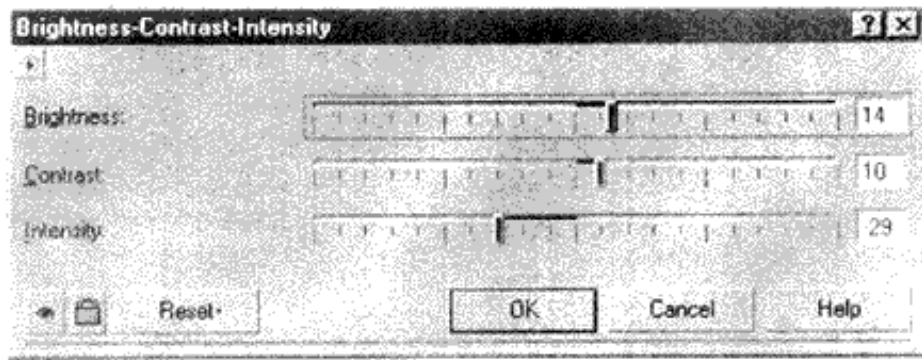
- سلائیڈرز ...... کسی سیٹنگ کو بڑھانے یا گھٹانے کے لیے سلائیڈرز کو ڈریگ کیا جاتا ہے (شکل 1.15)۔

Brightness-Contrast-Intensity

Brightness: 14

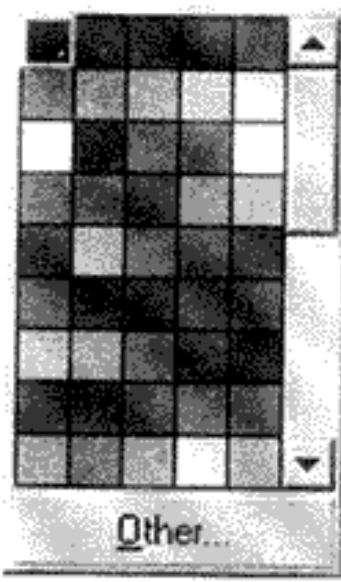
Contrast: 10

Intensity: 29

Reset OK Cancel Help

شکل 1.15......آپ بار کو کلک اور ڈریگ کرنے یا دائیں جانب بے ٹیکسٹ باکسز میں نمبرز ٹائپ کرنے کے ذریعہ اس قسم کے سلائیڈر کو ایڈجسٹ کر سکتے ہیں۔

- ٹیبز......کورل ڈراونڈو (شکل 1.8) کے نچلے حصے میں پیج فلپر پر ٹیبز دیکھی جا سکتی ہے' اور اس کے علاوہ یہ کچھ ڈائیلاگ باکسز میں بھی موجود ہوتی ہیں (شکل 1.16)۔ پیج فلپر میں ٹیب کلک کرنے پر ٹیب سے متعلقہ پیج ڈسپلے ہوجاتا ہے۔ ڈائیلاگ باکس میں ٹیب کلک کرنے سے متعلقہ آپشنز ڈسپلے ہوں گی۔
- ڈراپ ڈاؤن پیلیٹس ...... ڈراپ ڈاؤن بٹن کلک کرنے پر ایک لسٹ کی بجائے گرافکس پیلیٹ ڈسپلے ہوتی ہے (مثلاً دیکھیں شکل 1.17)۔ رنگ یا دیگر گرافک آئٹم کو کلک کرنے کے لیے سلیکشن کریں۔ اضافی چوائسز دیکھنے کے لیے Other بٹن کلک کریں۔

- ٹری ویوز......ٹری ویو (Tree View) میں آپشنز کو درجہ بدرجہ مراحل کی صورت میں پیش کیا جاتا ہے۔ جمع کے نشان کو کلک کرکے ذیلی آپشنز کو دیکھنا اور چیک (آن) کرنا ممکن ہے (شکل 1.18)۔

شکل 1.16......ٹیبز والے ڈائیلاگ باکس کی ایک مثال۔

شکل 1.17 ...... یہ ڈراپ ڈاؤن کلر پیلیٹ کو رنگ منتخب کرنے کے قابل بناتی ہے۔

شکل 1.18 ...... ٹری ویو میں جمع اور منفی کے نشانات کو کلک کر کے آپشنز کو کھولیں یا بند کریں۔

☆ **ٹپ** ...... آپ کو یقین نہیں ہے کہ کوئی کنٹرول کیا کام کرتا ہے کہ پوائنٹر کو لمحہ بھر کے لیے اس کے اوپر رکھیں۔ ایک ٹول ٹپ میں آپ کو ٹول کا نام دکھایا جائے گا۔ کنٹرول کے کام کے متعلق مزید انفارمیشن حاصل کرنے کے لیے What's This آئیکن (سٹینڈرڈ ٹول بار پر) کلک کریں 'Help' مینیو میں سے What's This سلیکٹ کریں یا پھر Shift+F1 دبائیں۔ اس کے بعد اس کنٹرول کو کلک کریں جس کے متعلق انفارمیشن یا ہیلپ درکار ہے۔

مینوز سے کام لینا

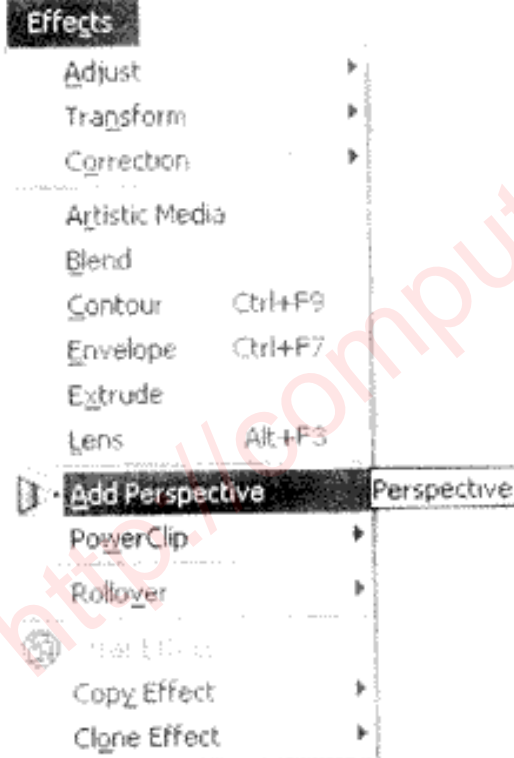
مینو بار (شکل 1.19) میں 11 مینوز ہیں جو پروگرام کی مختلف کمانڈز، ذیلی مینوز اور ڈائیلاگ باکسز تک رسائی مہیا کرتے ہیں۔

مینو میں سے ایک کمانڈ سلیکٹ کرنے کے لیے:

CorelDRAW 11 - [Graphic1]
File Edit View Layout Arrange Effects Bitmaps Text Tools Window Help

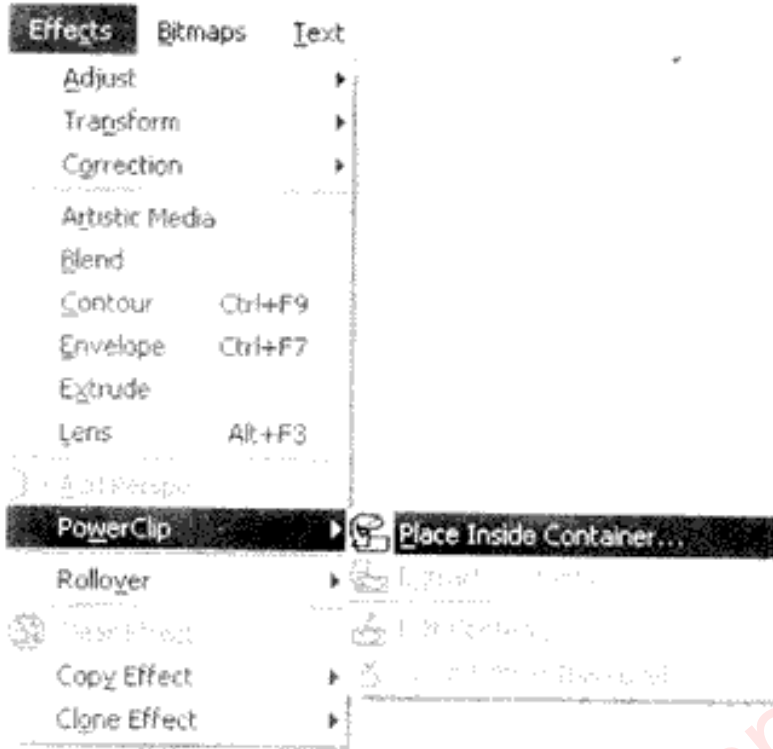
شکل 1.19......کورل ڈرا مینو بار مینوز ڈسپلے کرتی ہے۔

1- مینو ٹائٹل کو کلک کریں۔ مینو اوپن ہو جائے گا (شکل 1.20)۔

Effects
Adjust
Transform
Correction
Artistic Media
Blend
Contour Ctrl+F9
Envelope Ctrl+F7
Extrude
Lens Alt+F3
Add Perspective — Perspective
PowerClip
Rollover
Copy Effect
Clone Effect

شکل 1.20......افیکٹس مینو اوپن کیا گیا ہے۔

2- ماؤس کو نیچے لا کر مطلوبہ آئٹم کو ہائی لائیٹ کریں۔

کسی کمانڈ کے دائیں طرف بنے چھوٹے سے تیر کا مطلب ہے کہ اس میں ایک ذیلی مینو بھی ہے (شکل 1.21) جو خود بخود کھل کر سامنے آ جائے گا۔

3- جس کمانڈ کو سلیکٹ کرنا ہو اسے کلک کر دیں۔

شکل 1.21......PowerClip ذیلی مینو میں سے ایک کمانڈ سلیکٹ کرنا۔

☆ **ٹپس** ...... کسی کمانڈ کے آگے نقطوں (. . .) کا مطلب ہے کہ اسے سلیکٹ کرنے سے ایک ڈائیلاگ باکس اوپن ہوگا۔

☆ ...... آپ کی بورڈ کی مدد سے بھی مینوز کو کھول اور ان کی کمانڈز کو سلیکٹ کر سکتے ہیں۔ مینو اوپن کرنے کے لیے Alt کی دبائیں اور پھر مینو ٹائٹل میں انڈر لائن ہونے والے لفظ کی Key دبادیں (مثلاً فائل مینو کے لیے F کی دبائیں۔ یا پھر مطلوبہ مینو تک جانے کے لیے دائیں یا بائیں ایرو والی کی دبائیں۔ اگر مینو خود بخود اوپن نہ ہو جائے تو Enter یا ڈاؤن ایرو کی دبائیں۔ ایرو کیز کے ذریعہ ہی مطلوبہ کمانڈ تک جائیں اور Enter دبادیں۔

☆ ...... کچھ کمانڈز کو کی بورڈ شارٹ کٹس کے ذریعہ بھی لاگو کیا جاسکتا ہے۔ مثلاً Ctrl+Z دبا کر Undo کمانڈ لاگو کرنا۔ کسی کی بورڈ شارٹ کٹ کو استعمال کرنے کے لیے موڈیفائر کی (مثلاً Ctrl، Alt یا Shift) دبائے رکھیں اور پھر موزوں حرف، نمبر یا فنکشن کی دبادیں۔ دستیاب کی بورڈ شارٹ کٹس کی فہرست دیکھنے کے لیے Tools، Customization سلیکٹ کریں، کمانڈز ہیڈنگ کو کلک کریں اور اس کے بعد Short Cut Keys ٹیب پر View All کلک کریں (دیکھیں شکل 1.22)۔

Shortcut Keys

Command	Table	KeyStroke	Description
&Break Apart	Main	Ctrl+K	Breaks apart the se...
&Combine	Main	Ctrl+L	Combines the selec
&Contour	Main	Ctrl+F9	Opens the Contour...
&Copy	Main	Ctrl+C	Copies the selectio...
&Copy	Main	Ctrl+Insert	Copies the selectio
&Duplicate	Main	Ctrl+D	Duplicates the sele...
&Ellipse	Main	F7	Draws ellipses and ...
&Envelope	Main	Ctrl+F7	Opens the Envelop...
&Export ...	Main	Ctrl+E	Exports text or obje...
&Find Text...	Text Editing	Alt+F3	Finds the specified ...
&Format Text	Main	Ctrl+T	Formats the properti...
&Freehand	Main	F5	Draws lines and cu...

Export to CSV　Print　Close　Help

ٹیکسٹ فائل کے طور پر ایکسپورٹ کریں

لسٹ کو پرنٹ کریں

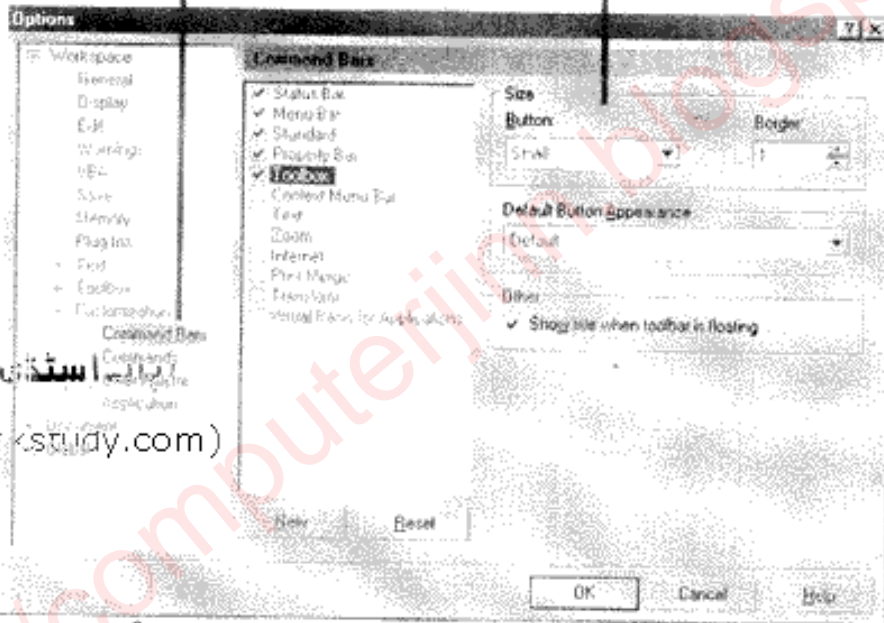
شکل 1.22......آپ اس ڈائیلاگ باکس میں تمام دستیاب کی بورڈ شارٹ کٹس دیکھ سکتے ہیں۔

ٹول بارز کے ساتھ کام کرنا

کورل ڈرا 11 میں درجن بھر ٹول بارز ہیں۔ وہ عام استعمال ہونے والی کمانڈز اور ڈائیلاگ باکسز تک آسانی سے پہنچنا ممکن بناتی ہے۔ پروگرام کو پہلی مرتبہ شروع کرنے پر ڈیفالٹ کے تحت تین ٹول بارز دستیاب ہوتی ہیں: سٹینڈرڈ ٹول بار، پراپرٹی بار اور ٹول باکس۔

سبھی ٹول بارز کو ونڈو میں فٹ اور علیحدہ کرنا ممکن ہے۔ ونڈو میں فٹ (docked) کی ہوئی ٹول بار اسی جگہ پر لاک ہو جاتی ہے، جبکہ فلوٹنگ ٹول بار کو سکرین پر بہ آسانی اِدھر اُدھر کیا جا سکتا ہے۔ ٹول باکس docked ٹول بار کی ایک مثال ہے۔ شکل 1.8 میں ٹول بار سکرین پر بائیں طرف dock کیا ہوا ہے۔ اسے فلوٹنگ صورت دینے کے لیے اس کے بالائی کنارے پر ڈبل گرے لائنوں کو کلک کریں (شکل 1.23) اور ڈریگ کر کے ڈرائنگ ونڈو میں لے آئیں (شکل 1.24)۔ اسے دوبارہ ڈاک کرنے کے لیے بالائی کنارے کو ڈریگ کر کے سکرین کے بالائی، نچلے، بائیں یا دائیں کنارے پر لے جائیں۔

شکل 1.23......ٹول باکس کے بالائی کنارے پر ڈبل لائن کو کلک کیا گیا ہے۔

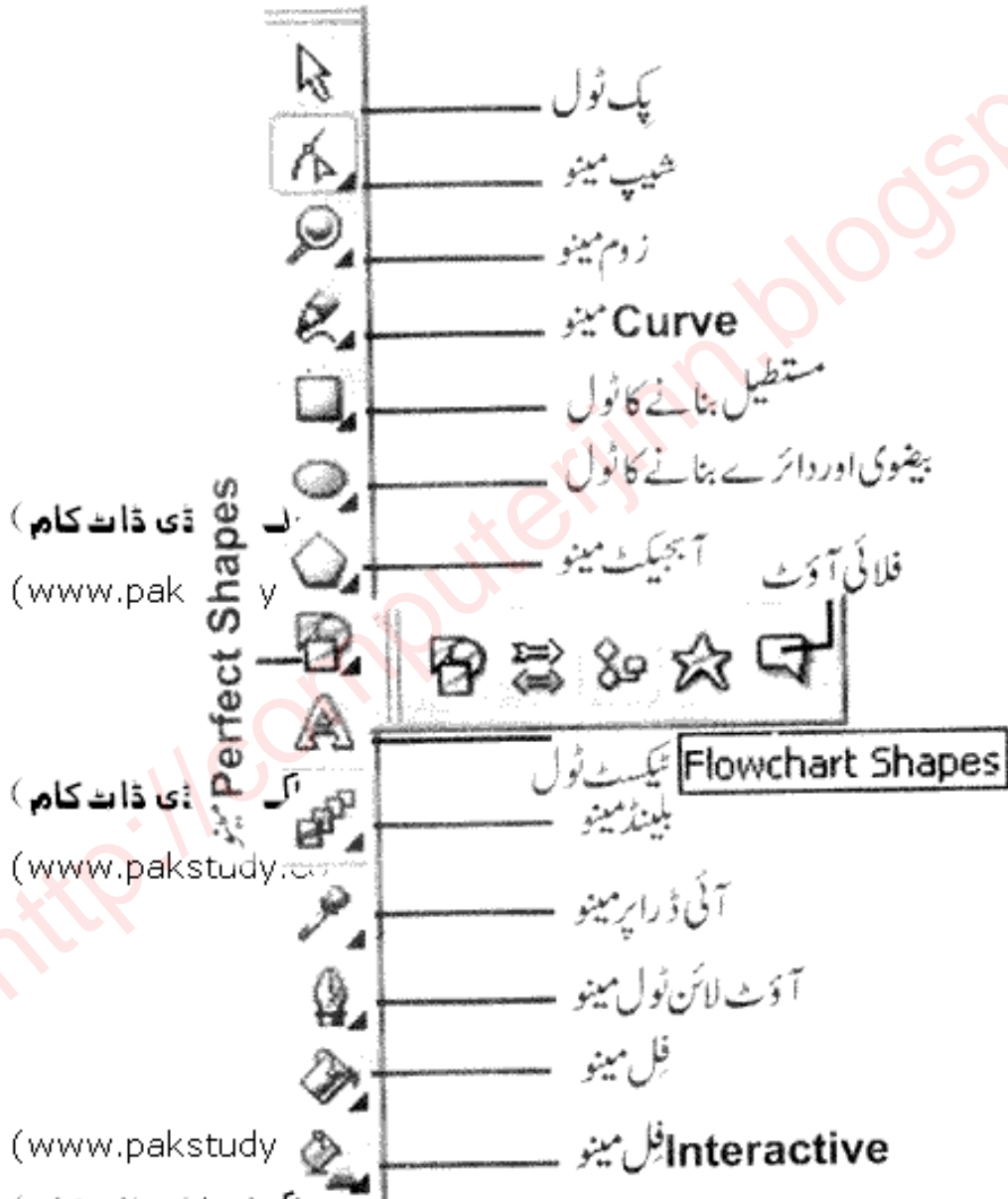
شکل 1.24......اور ڈریگ کرنے سے ٹول باکس فلوٹنگ صورت اختیار کر گیا ہے۔

شکل 1.25......آپ آپشنز باکس میں ٹول بارز add یا ختم کرنے کے علاوہ ان کے لیے آپشنز بھی سیٹ کر سکتے ہیں۔

3- ٹول بار لسٹ میں ان ٹول بارز کے ساتھ بنے چیک باکسز کو آن کر دیں جنہیں ڈسپلے کرنا چاہتے ہوں۔ بعد میں اگر ان ٹول بارز کو ختم کرنا ہو تو چیک باکس آف کر دیں۔

4- اگر چاہیں تو کسی بھی ٹول بار کے نام کو سلیکٹ اور آپشنز کو منتخب کر کے اس کا ڈسپلے اور انداز تبدیل کیا جا سکتا ہے۔ جبکہ کسی ٹول بار کا ڈیفالٹ ڈسپلے اور انداز بحال کرنے کے لیے Reset بٹن کلک کریں۔

5- OK کلک کر دیں۔

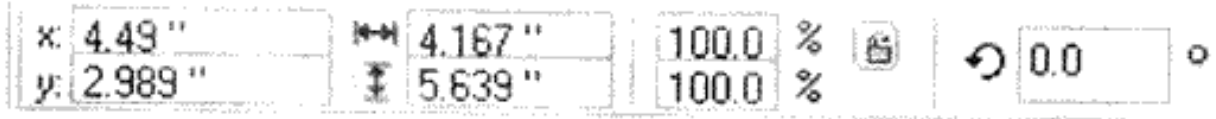
ٹول باکس

ٹول باکس (شکل 1.26) آبجیکٹس کو بنانے' فارمیٹ اور ایڈٹ کرنے کے لیے درجنوں ٹولز پر مشتمل ہوتا ہے۔ٹول باکس میں نظر آرہے ٹولز میں سے کسی کو بھی کلک کر کے سلیکٹ کیا جاسکتا ہے۔تاہم بہت سے ٹولز گروپس کی صورت میں ہیں۔گروپ میں موجود کسی اور ٹول کو سلیکٹ کرنے کے لیے ٹول آئیکن کے کونے پر بنا چھوٹا سا کالا تیر کلک کریں۔

شکل 1.26......آپ ٹول باکس میں کسی ٹول کو کلک کر کے سلیکٹ کرتے ہیں۔

پراپرٹی بار

پراپرٹی بار (شکل 1.27) جو عموماً سکرین کے بالائی حصے میں ہوتی ہے' سلیکٹ کی ہوئی

کمانڈ کے مطابق تبدیل ہوتی رہتی ہے۔ یہ سلیکٹ کیے ہوئے آبجیکٹ کی بنیاد پر مختلف آئیکنز اور آپشنز دکھاتی ہے۔ مثلاً Zoom ٹول کو سلیکٹ کرنے پر پراپرٹی بار میں زوم سے متعلقہ کنٹرولز اور آئیکنز نظر آنے لگتے ہیں۔

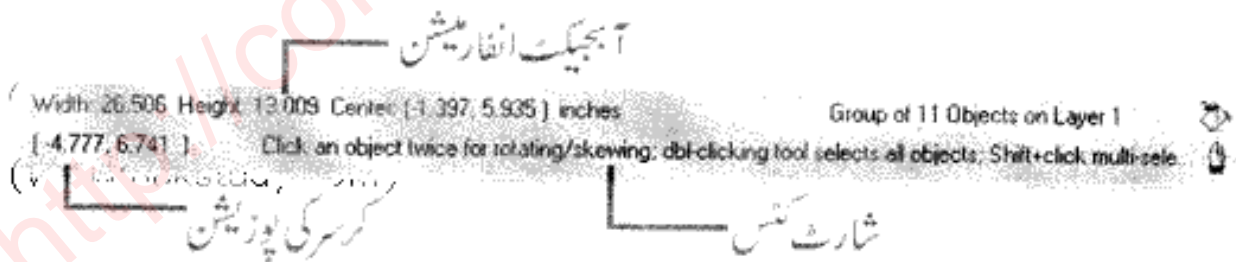
x: 4.49 " y: 2.989 " 4.167 " 5.639 " 100.0 % 100.0 % 0.0 °

شکل 1.27...... پراپرٹی بار میں آپشنز بدلتی رہتی ہیں۔

سٹیٹس بار

سٹیٹس بار (شکل 1.28) بتاتی ہے کہ اس وقت ڈرائنگ ونڈو میں کام کیا جا رہا ہے۔ یہ آپ کو پوائنٹر کی پوزیشن، سلیکٹ کیے ہوئے آبجیکٹ کی پراپرٹیز (مثلاً شکل، سائز، رنگ اور آؤٹ لائن کلرز) کے متعلق معلومات دیتی ہے۔ سٹیٹس بار ایک یا دو لائنوں پر مشتمل ہو سکتی ہے۔ اس کا سائز تبدیل کرنے کے لیے سٹیٹس بار پر رائیٹ کلک کریں اور ظاہر ہونے والے مینو میں سے Customize، Status Bar، Size اور پھر One Line یا Two Lines سلیکٹ کر لیں۔ سٹیٹس بار کو اپنی مرضی کے مطابق بنانے کے متعلق مزید معلومات سبق 9 میں دی گئی ہیں۔

آبجیکٹ انفارمیشن

Width: 26.506 Height: 13.009 Center: (-1.397, 5.935) inches Group of 11 Objects on Layer 1
(-4.777, 6.741) Click an object twice for rotating/skewing; dbl-clicking tool selects all objects; Shift+click multi-sele...

کرسر کی پوزیشن

شارٹ کٹس

شکل 1.28...... سٹیٹس بار میں فراہم کی گئی معلومات۔

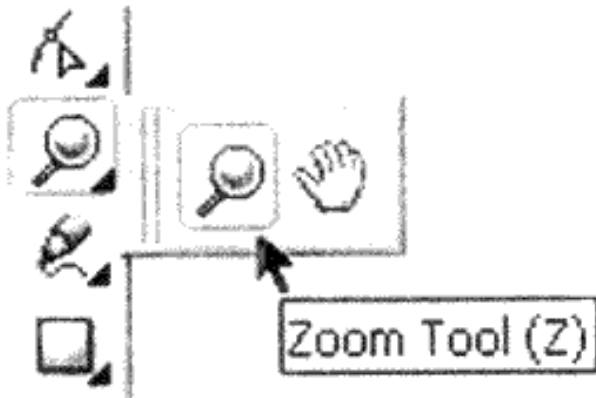
☆ ٹپس...... سلیکٹ کیے ہوئے ٹول سے متعلقہ عام کمانڈز کے شارٹ کٹس بھی سٹیٹس بار پر نظر آتے ہیں۔

☆...... کسی بھی آئیکن یا کنٹرول پر ماؤس کرسر کو لمحہ بھر کے لیے رکھنے سے ایک ٹول ٹپ ظاہر ہو کر معلومات دے گی۔

زوم ٹول کا استعمال

ڈرائنگ کا ویو چھوٹا یا بڑا کرنے کے لیے زوم ٹول استعمال ہوتا ہے۔ زوم اِن کے ذریعہ تفصیل اور زوم آوٹ کے ذریعہ ساری ڈرائنگ کا ویو دیکھنا ممکن ہے۔ جب زوم ٹول سلیکٹ کیا ہوا ہو تو پراپرٹی بار زوم سے متعلقہ آئیکنز دکھاتی ہے۔

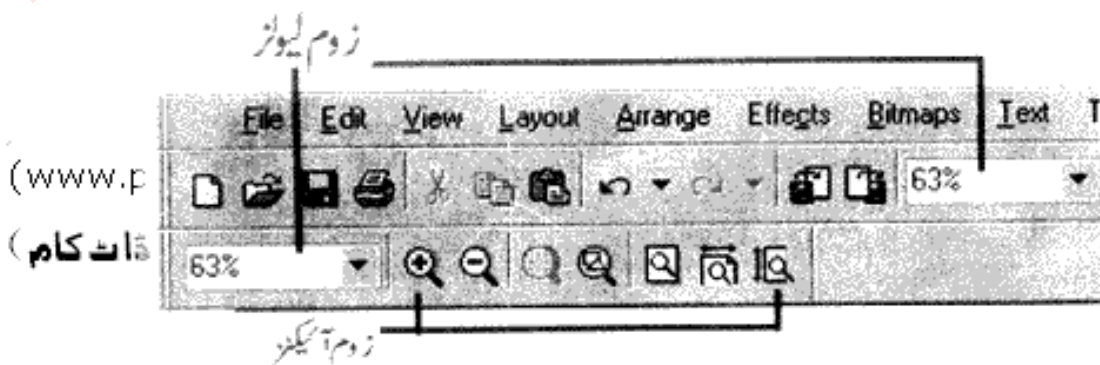
زوم اِن کرنے کے لیے:

1- ٹول باکس میں سے زوم ٹول سلیکٹ کریں (شکل 1.29)۔

شکل 1.29......زوم ٹول سلیکٹ کیا گیا ہے۔

2- اس ایریا پر کلک کریں جسے بڑا کر کے دیکھنا چاہتے ہیں۔ وہ حصہ دوگنا ہو جائے گا۔

زوم آوٹ کرنے کے لیے:

1- ٹول باکس میں سے زوم ٹول سلیکٹ کریں یا Z کی دبا دیں۔

2- اس حصے پر رائیٹ کلک کریں جسے چھوٹا کرنا چاہتے ہوں یا پراپرٹی بار پر زوم آوٹ آئیکن (شکل 1.30) کو سلیکٹ کر کے مطلوبہ ایریا پر لیفٹ کلک کریں۔

شکل 1.30......بالکل درست مقدار میں زوم اِن یا آوٹ کرنے کے لیے آئیکنز کلک کرنا اور پراپرٹی بار میں سے فیصد کو منتخب یا سیٹ کرنا ممکن ہے۔

☆ ٹپس ...... زوم کا آپ کی ڈرائنگ پر نہیں بلکہ صرف ویو پر اثر پڑتا ہے۔

☆ ...... F3 دبا کر زوم آوٹ کرنا اور F4 دبا کر ڈرائنگ میں موجود تمام آبجیکٹس پر زوم ان کرنا ممکن ہے۔ سلیکٹ کیے ہوئے آبجیکٹ کو زوم ان کرنے کے لیے Shift+F2 دبائیں۔

☆ ...... زوم ٹول کو سلیکٹ کرنے کے بعد آپ پراپرٹی بار پر موزوں آئیکن کلک کر کے مختلف قسم کے زوم ایفیکٹس حاصل کر سکتے ہیں (شکل 1.30)۔

ویو کوالٹی سیٹ کرنا

ویو مینو ویو کوالٹی سیٹ کرنے کے لیے کمانڈز فراہم کرتا ہے۔ ویو کوالٹی سے مراد ڈرائنگ ونڈو میں دکھائی جانے والی تفصیل ہے۔ ویو کوالٹی سیٹ کرنے کا طریقہ ذیل میں دیا جا رہا ہے:

- Simple Wireframe...... صرف آوٹ لائنز اور ایک رنگ کے بٹ میپس دکھاتا ہے۔

- Wireframe...... اس ویو میں ایک رنگ کے بٹ میپس' Extrusions' Contours اور انٹرمیڈیٹ بلینڈ آبجیکٹس دکھائی دیتے ہیں۔
- Normal...... یہ ڈیفالٹ ویو ہے۔ اس میں تمام آبجیکٹس' رنگ اور ہائی ریزولیوشن بٹ میپس نظر آتے ہیں۔

- Draft...... صرف کچھ رنگ اور کم ریزولیوشن والے بٹ میپس دیکھنے کے لیے۔
- Enhanced...... ہر قسم کی تفصیلات دیکھنے کے لیے یہ ویو استعمال کریں۔

یاد رہے کہ F9 کی دبانے کے ذریعہ آپ ڈرائنگ کا فل سکرین پری ویو دیکھ سکتے ہیں۔

Hand ٹول کا استعمال

ہینڈ ٹول (یا پین ٹول) کا کام ڈرائنگ کو ڈرائنگ ونڈو کے اندر حرکت دینا ہے۔

اس ٹول سے کام لینے کے لیے:

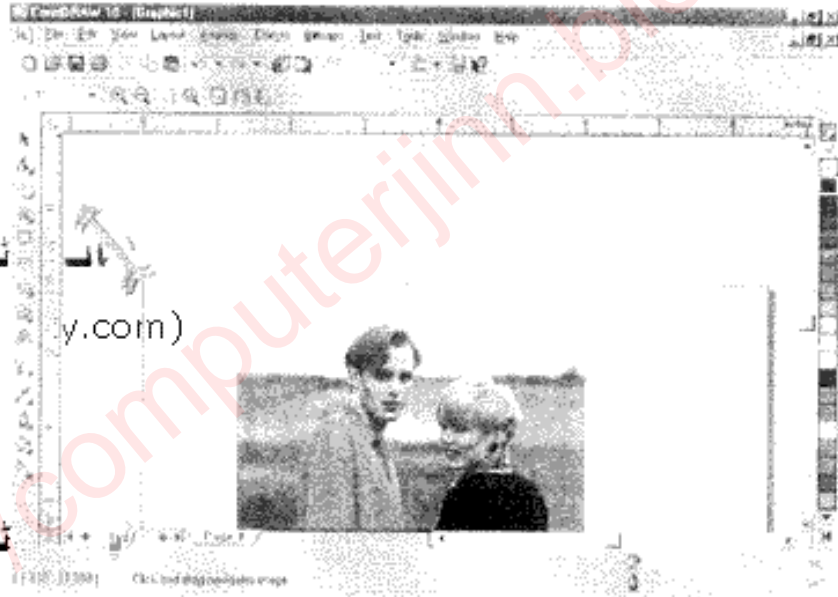
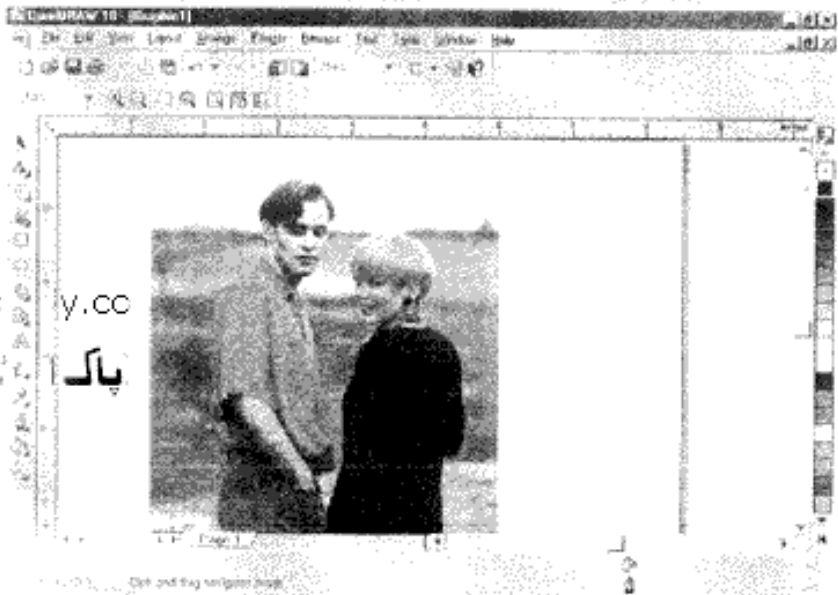
1- اگر پین ٹول آپ کو ٹول باکس میں دکھائی نہیں دے رہا تو زوم ٹول کے نچلے دائیں کونے میں کلک کر کے ذیلی مینو کھولیں (دیکھیں شکل 1.29)۔

2- کھلے ہوئے ہاتھ کی شکل والے پین ٹول کو کلک کریں:

اب ٹول باکس میں زوم ٹول کی بجائے پین ٹول نظر آئے گا۔ پوائنٹر ہاتھ کی شکل اختیار کر لیتا ہے۔

3- پین ٹول کو ڈرائنگ پر لائیں۔

4- مطلوبہ سمت میں کلک اور ڈریگ کریں (شکل 1.31)۔

5- جب ڈرائنگ پیج مرضی کی جگہ پر آ جائے تو ماؤس بٹن چھوڑ دیں۔

شکل 1.31 ...... سکرین کے ان دو نمونوں میں پین ٹول استعمال کرنے کا عمل دکھایا گیا ہے۔

آپ H کی دبا کر Hand ٹول کو فوری طور پر سلیکٹ کر سکتے ہیں۔

Dockers سے کام لینا

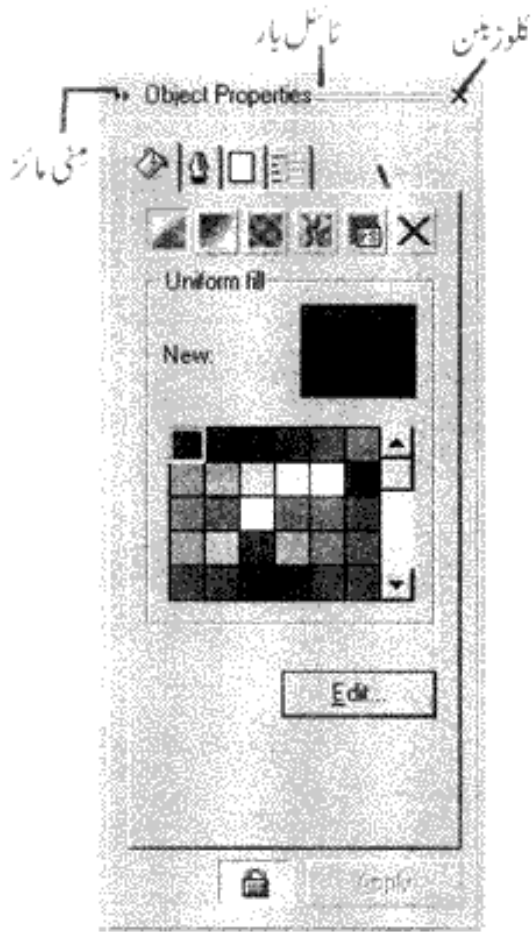
ڈاکر ایک ٹول پیلیٹ ہوتی ہے۔ زیادہ تر ڈائیلاگ باکسز کے برعکس تبدیلیاں لاگو کر لینے کے بعد بھی ڈاکرز سکرین پر ہی رہتے ہیں تا کہ مزید کام کرنے کے لیے اسے دوبارہ اوپن نہ کرنا پڑے۔ جب ڈاکر استعمال نہ کرنا ہو تو اسے منی مائز کیا جا سکتا ہے۔ آپ کسی بھی ڈاکر کو Undock کرنے کے علاوہ سکرین پر کوئی زیادہ موزوں جگہ بھی دے سکتے ہیں۔

ڈاکر کو اوپن کرنے کے لیے:

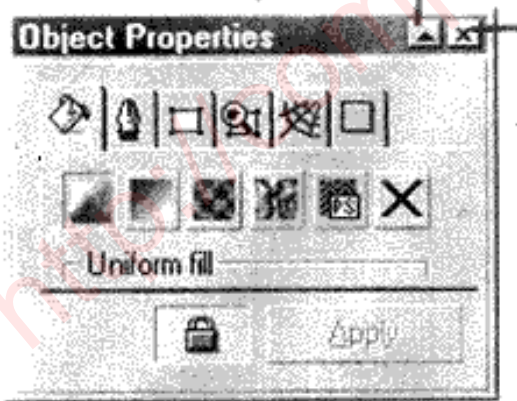
1- Windows مینو میں Dockers سلیکٹ کریں۔

ایک کافی بڑا مینو ظاہر ہوگا (شکل 1.32)۔

شکل 1.32......ایک ڈاکر اوپن کیا گیا ہے۔

2- ذیلی مینو میں سے ڈاکر سلیکٹ کریں۔ وہ اوپن ہو جائے گا (شکل 1.33)۔

شکل 1.33......کوئی ڈاکر اوپن کیے جانے پر اس صورت میں نظر آتا ہے۔

ڈاکر کو Undock کرنے کے دو طریقے ہیں:

▲ ڈاکر کی ٹائٹل بار کو ڈبل کلک کریں (شکل 1.34)۔

شکل 1.34......ڈاکر کو Undock کرنے کے لیے اس کی ٹائٹل بار کو ڈبل کلک کریں۔

▲ ڈاکر میں سب سے اوپر بنی ڈبل لائنوں کو ڈریگ کر کے ڈیسک ٹاپ پر لے جائیں۔

ڈاکر کو منی مائز کرنے کے لیے اس کی ٹائٹل بار میں بنے ڈبل تیروں کو کلک کریں۔ جبکہ کونے پر بنے کلوز بٹن کی مدد سے ڈاکر کو بند کیا جا سکتا ہے۔ (شکل 1.33 اور 1.34)۔

یہ بھی بتاتے چلیں کہ بیک وقت متعدد ڈاکرز اوپن کرنا بھی ممکن ہے۔

ضروری اصطلاحات

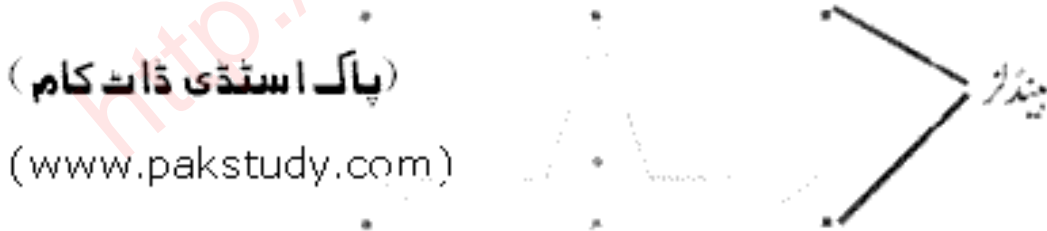
ذیل میں کچھ بنیادی اہمیت کی حامل اصطلاحات دی جا رہی ہیں جنہیں سمجھنا کورل 11 استعمال کرنے کے لیے ضروری ہے۔

آبجیکٹ : کسی بھی قابل ترمیم الگ ایلی منٹ کو آبجیکٹ کہتے ہیں۔ کورل ڈرا میں ڈرا کی گئی ہر چیز آبجیکٹ ہے۔

پاتھ : کسی آبجیکٹ کا بیرونی گھیرا۔ پاتھ اوپن یا کلوز ہو سکتے ہیں (شکل 1.35)۔ پاتھ نوڈز (Nodes) میں سے ہو کر گزرتے ہیں۔

شکل 1.35.....کلوز اور اوپن پاتھ کی ایک مثال۔

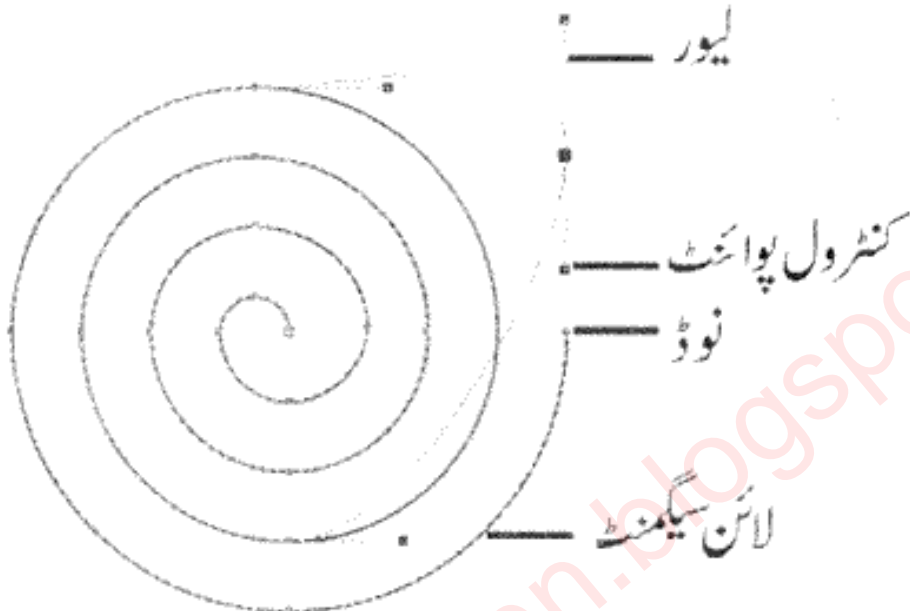
پراپرٹیز : آبجیکٹ کی خاصیتیں، مثلاً رنگ، سائز اور صورت۔

ہینڈلز : کسی سلیکٹ کیے ہوئے آبجیکٹ کے گرد ظاہر ہونے والے آٹھ چھوٹے چھوٹے کالے ڈبے (شکل 1.36)۔ یہ آبجیکٹ کی شکل اور سائز میں ترمیم کیلئے استعمال ہوتے ہیں۔

شکل 1.36.....ایک آبجیکٹ کو سلیکٹ کرنے پر ہینڈلز نظر آ رہے ہیں۔

نوڈز : وہ چھوٹے چھوٹے چوکور ڈبے جن میں سے پاتھ گزرتے ہیں (شکل 1.37)۔

ان میں Shape ٹول کے ذریعہ ترمیم کی جاسکتی ہے۔

لائن Segment: دونوڈز کے درمیان کا حصہ (شکل 1.37)۔

کنٹرول پوائنٹس : لائن سیگمنٹ کو شیپ دینے کے لیے استعمال ہونے والے ہینڈلز۔ کنٹرول پوائنٹ لیورز کے ذریعہ نوڈز کے ساتھ منسلک ہوتے ہیں۔ (شکل 1.37)۔

شکل 1.37.....ایک لائن سیگمنٹ کو کھینچنا۔

سلیکٹ : آبجیکٹ کو سلیکٹ کرنے کے لیے انہیں Pick ٹول کی مدد سے کلک کریں اور نوڈز سلیکٹ کرنے کے لیے Shape ٹول کے ساتھ کلک کریں۔

Multiple سلیکٹ : Shift کی دبا کر باری باری کئی آبجیکٹس کو کلک کرنے کے ذریعہ سلیکٹ کرنا۔

مارکوئی سلیکٹ : Pick یا Shape کو استعمال کرتے ہوئے آبجیکٹس یا نوڈز کے گرد ڈبہ کھینچ کر انہیں سلیکٹ کرنا۔

آوٹ لائن : وہ لائن جو پاتھ کی نمائندگی کرتی ہے۔ آوٹ لائن رنگین یا نظر نہ آنے والی ہوسکتی ہے۔

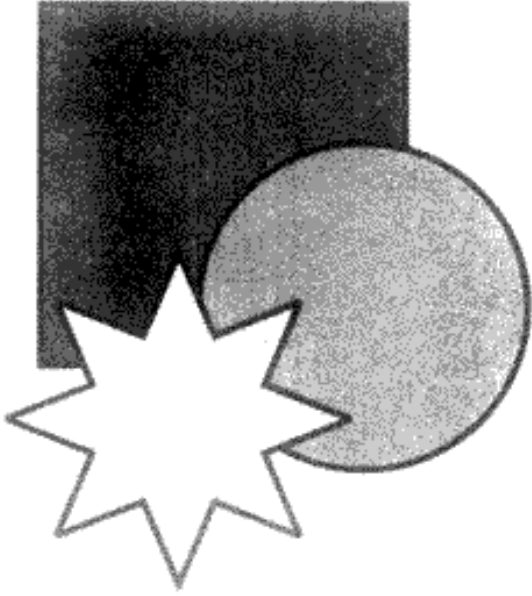
فِل (Fill) : آبجیکٹ کی اندرونی طرف دیا گیا یونیفارم کلر، پیٹرن، ٹیکسچر یا فاؤنٹین فِل۔

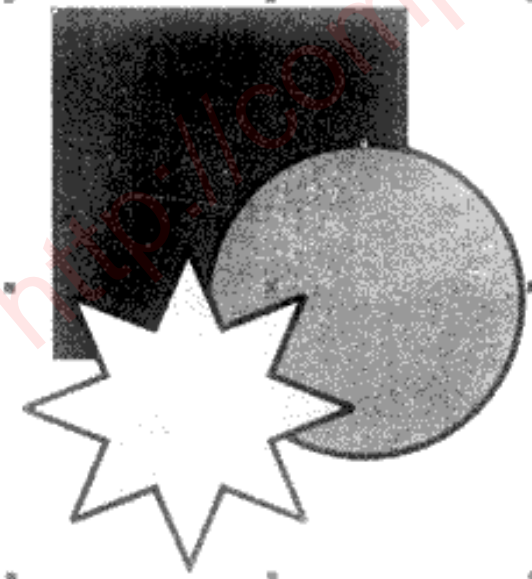
فاؤنٹین فِل : بتدریج گہرے سے ہلکا ہوتا ہوا رنگ یا کسی آبجیکٹ کے اندر اوپر تلے مختلف رنگ۔

لیئر : ایک شفاف میدان جس پر ڈرائنگ کے آبجیکٹس رکھے ہوتے ہیں۔

گائیڈ لائنز: ان پرنٹ میں نہ آنے والی لائنوں کی مدد سے آبجیکٹس کو سیدھ میں لائیں۔

Stacking Order : آبجیکٹ کے ڈرا کیے جانے کی ترتیب (شکل 1.38)۔

ڈرا کیا گیا پہلا آبجیکٹ Stack میں سب سے نیچے اور آخری سب سے اوپر ہوتا ہے۔

شکل 1.38...... تین آبجیکٹس ایک دوسرے کے اوپر سٹیک کیے گئے ہیں۔

گروپ: اکٹھے کیے گئے آبجیکٹس کا ایک سیٹ جسے ایک ساتھ ہی اِدھر اُدھر چھوٹا بڑا کیا جاسکتا ہے۔(شکل 1.39)۔

شکل 1.39...... گروپ کر دیے جانے پر یہ تینوں آبجیکٹ ایک ہی آبجیکٹ کے طور پر چھوٹے بڑے کیے جاسکتے ہیں۔

nested گروپ : دو یا زائد گروپس کو گروپ کرنا۔

اَن گروپ : گروپ کیے گئے آبجیکٹس کو الگ الگ کرنے کے لیے اَن گروپ کمانڈ استعمال ہوتی ہے۔

سبق 2

کورل ڈرا میں پہلا قدم

اس سبق میں آپ کو کورل ڈرا کو لانچ اور بند کرنا' ڈاکومنٹس بنانا' اوپن کرنا اور سیو کرنا' اپنی ڈرائنگز کے بیک اپ بنانا' گرافکس اور ٹیکسٹ کو امپورٹ کرنا وغیرہ سیکھیں گے۔

کورل ڈرا لانچ کرنا

کسی بھی دوسرے ونڈوز پروگرام کی طرح آپ کو ڈاکومنٹس بنانے' یا ایڈٹ کرنے کے لیے کورل ڈرا رن یا لانچ کرنا پڑے گا۔ اس کے کئی طریقے ہیں:

- ونڈوز سٹارٹ مینو میں سے Programs اور پھر CorelDraw11 سلیکٹ کریں۔
- ونڈوز ڈیسک ٹاپ پر بنایا ہوا کورل ڈرا کا آئیکن ڈبل کلک کریں (شکل 2.1)۔ آپ آئیکن کو کسی فولڈر یا کوئیک لانچ میں بھی رکھ سکتے ہیں۔
- کورل ڈرا میں بنائی ہوئی کوئی فائل ڈبل کلک کریں۔ پروگرام لانچ ہو کر فائل کو ڈسپلے کر دے گا۔

شکل 2.1......ڈیسک ٹاپ پر کورل ڈرا کا آئیکن نظر آرہا ہے۔

کورل ڈرا 11 کو لانچ کرنے پر ویلکم سکرین ظاہر ہوگی (شکل 2.2) یہ 6 عام کمانڈز

تک آسان رسائی فراہم کرتی ہے۔

New Graphic......نئی فائل بنانے کے لیے

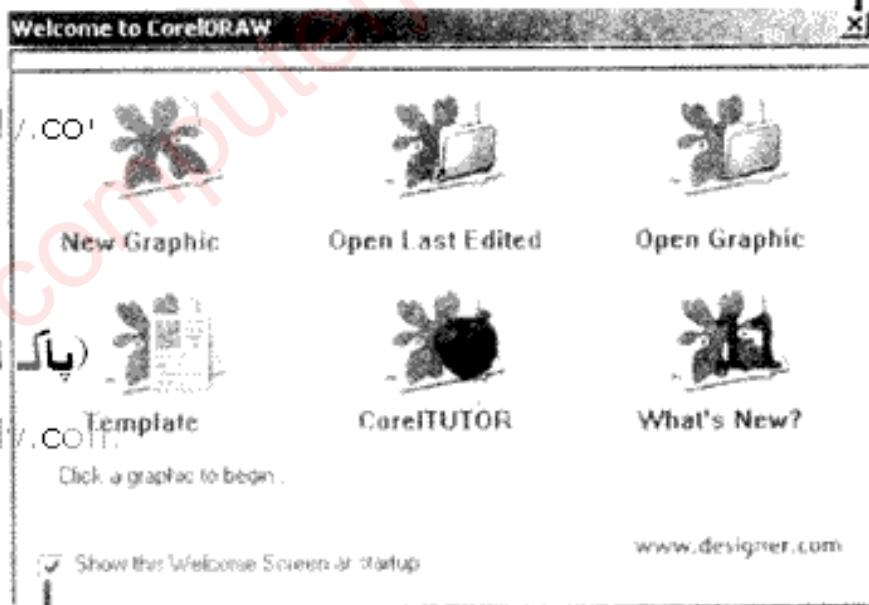
Open Last Edited......وہ فائل کھولنے کے لیے جس پر آپ نے پروگرام کو آخری مرتبہ بند کرنے سے پہلے کام کیا تھا۔

Open Graphic......اسے کلک کرنے سے Open ڈائیلاگ باکس ظاہر ہوگا۔

Template......نئی گرافک کسی ٹمپلیٹ پر بنانے کے لیے۔

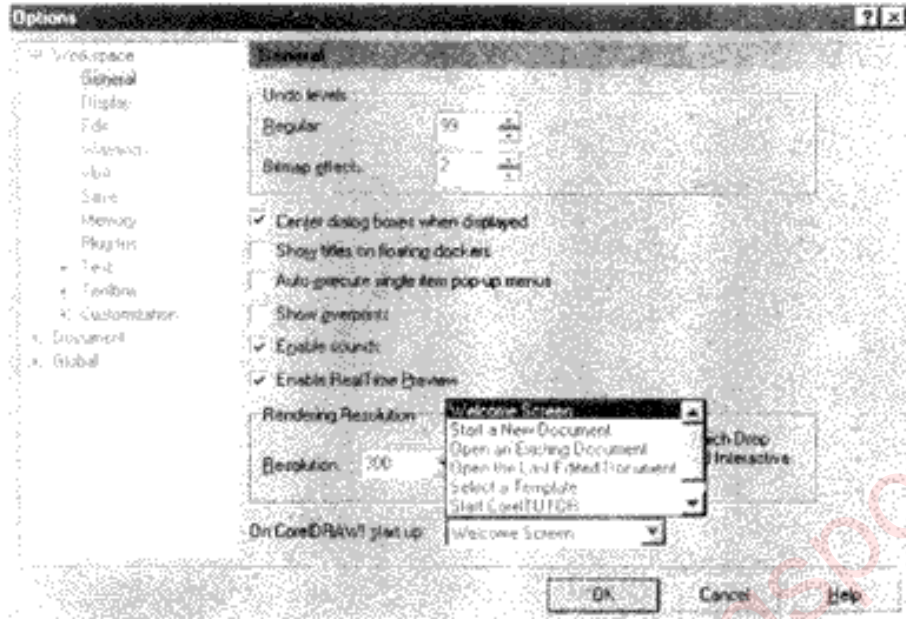
Corel Tutor......اسے کلک کرنے پر کورل کا تربیتی پروگرام شروع ہوتا ہے۔

What's New کورل کے نئے ورژن میں اضافی چیزوں کے متعلق معلومات دیکھنے کے لیے۔

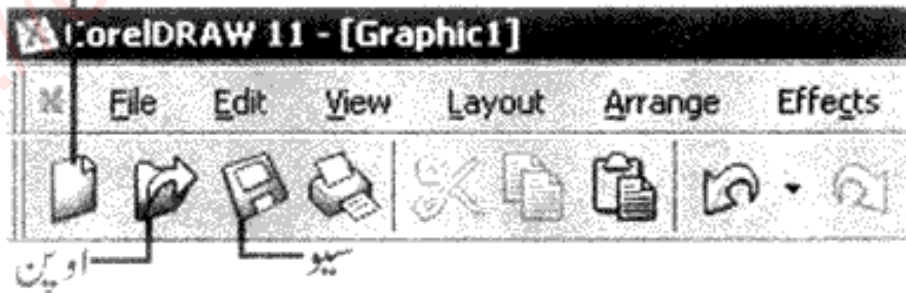
اگر آپ چاہتے ہیں کہ پروگرام سٹارٹ کرنے پر ویلکم سکرین نظر نہ آیا کرے تو ویلکم سکرین کے نچلے حصے میں بنا چیک کا نشان ختم کر دیں (شکل 2.2)۔

شکل 2.2......ویلکم سکرین میں سے ایک آپشن سلیکٹ کریں۔

اگلی مرتبہ پروگرام کو لانچ کرنے پر ویلکم سکرین ظاہر نہیں ہوگی۔ بعد میں اگر خواہش ہو کہ ویلکم سکرین ظاہر ہوا کرے' یا سٹارٹ اپ پر کوئی اور ایکشن سیٹ کرنا چاہتے ہیں تو Tools مینو میں سے Options سلیکٹ (یا Ctrl+J دبا کر) کر کے آپشنز ڈائیلاگ

باکس اوپن کریں اور پھر General سلیکٹ کریں۔

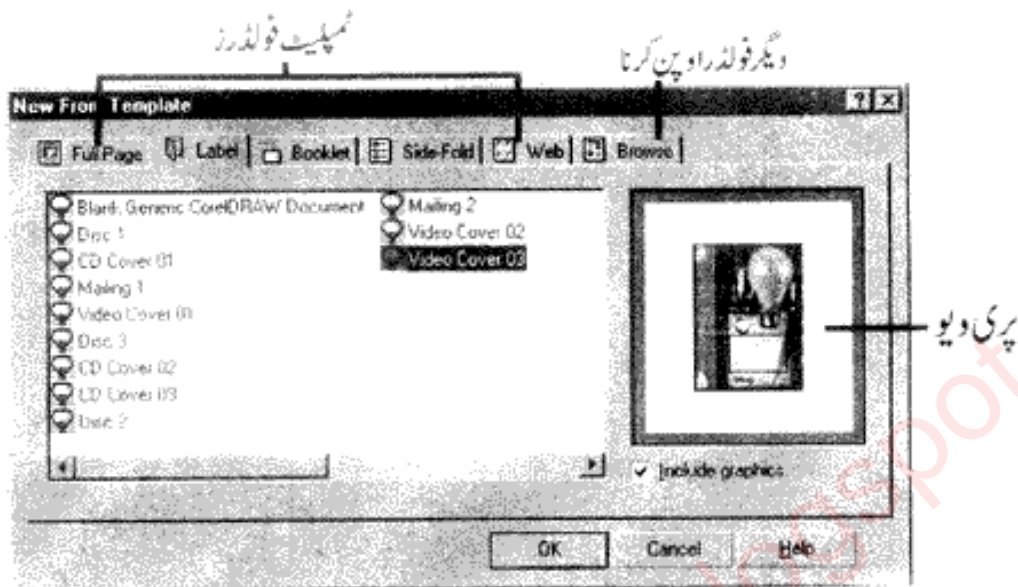
اب پاپ اپ لسٹ میں سے کوئی آپشن سلیکٹ کر لیں (شکل 2.3)۔

شکل 2.3......آپشنز ڈائیلاگ باکس میں سٹارٹ اپ آپشنز۔

نیا ڈاکومنٹ بنانا

اگر ایک نیا خالی ڈاکومنٹ بنانا چاہتے ہیں تو File، New سلیکٹ کریں (شکل 2.4)۔ آئیکن کلک کریں یا Ctrl+N دبائیں۔

شکل 2.4......ٹول بار پر New، Open اور Save کمانڈز کے بٹن۔

کسی ٹمپلیٹ کی بنیاد پر بھی نیا ڈاکومنٹ بنایا جا سکتا ہے۔ کورل ڈرا ٹمپلیٹس ایسی فائلیں ہیں جو آسانی کے ساتھ زبردست اور خوبصورت ڈاکومنٹس، مثلاً بروشرز، لیبلز اور ویب پیجز بنانے کے قابل بناتی ہیں۔ ان میں پیج سائز، grids اور گائیڈ لائنز کی سیٹنگ بھی شامل

ہوتی ہے۔کورل ڈرا کے ٹمپلیٹس استعمال کرنے کا طریقہ نیچے دیا جا رہا ہے۔

1- File، New، From Template سلیکٹ کریں۔ نیو فرام ٹمپلیٹ ڈائیلاگ باکس (شکل 2.5) ظاہر ہو جائے گا۔

شکل 2.5.....کورل ڈرا ٹمپلیٹ اوپن کرنے کے لیے استعمال ہونے والا ڈائیلاگ باکس۔

2- مطلوبہ ٹمپلیٹ کی ٹائپ کے لیے ٹیب کلک کریں۔ فل پیج، لیبل، Booklet، سائیڈ فولڈ یا ویب۔ ان فولڈرز میں کئی درجن ٹمپلیٹس موجود ہوں گے۔ یا Browse ٹیب کلک کر کے دیگر فولڈرز یا ڈسکوں میں پڑے ٹمپلیٹس تک جائیں۔ مثلاً (آپ Browse کلک کر کے کورل گرافکس 11 Suit کی سی ڈیز سے ٹمپلیٹس لوڈ کر سکتے ہیں)۔

3- کسی ٹمپلیٹ کو سلیکٹ کر کے Preview پین میں اس کا جائزہ لیں۔

4- Include Graphics چیک باکس کو سلیکٹ کرنے سے بننے والے ڈاکومنٹ میں ڈیزائن ایلیمنٹس بھی شامل ہوتے ہیں (اسے آف کر دینے سے صرف لے آؤٹ سیٹنگز استعمال ہو سکیں گی)۔

ٹمپلیٹ کا فائدہ

ٹمپلیٹ کی مدد سے ایک نیا ڈاکومنٹ بنانے کا فائدہ یہ ہے کہ آپ اصل میں ٹمپلیٹ کی ایک کاپی پر کام کر رہے ہوتے ہیں۔ آپ کو اوریجنل میں ترمیم کا کوئی خدشہ نہیں ہوتا۔

ڈاکومنٹ اوپن کرنا

نئے ڈاکومنٹس بنانے کے علاوہ آپ پہلے سے موجود ڈرائنگز کو بھی اوپن کر سکتے ہیں تاکہ انہیں دیکھا' ایڈٹ یا پرنٹ کیا جا سکے۔ اس کا طریقہ یہ ہے:

-1 File' Open سلیکٹ کریں' Ctrl+O دبائیں یا ٹول بار کا اوپن آئیکن کلک کریں۔ اس طرح شکل 2.6 میں دکھایا گیا Open ڈائیلاگ باکس ظاہر ہوگا۔

مخصوص فائل ٹائپ تک محدود رہنا

حال ہی میں اوپن کی ہوئی فائلیں

Open Drawing

Look in: title scane

New Folder
Backup_of_titles
title 0
titles

File name: title 0
Files of type: CDR - CorelDRAW
Sort type: Default
Keywords:
Notes:

Preview
File Version: Version 11
Compression ratio: 57.9%
Last saved by: CorelDRAW 11 (pc) build 633
Last saved in: English (United States)

Extract embedded ICC profile
Maintain layers and pages

Open Cancel

شکل 2.6......اس ڈائیلاگ باکس کے ذریعہ فائل اوپن کریں۔

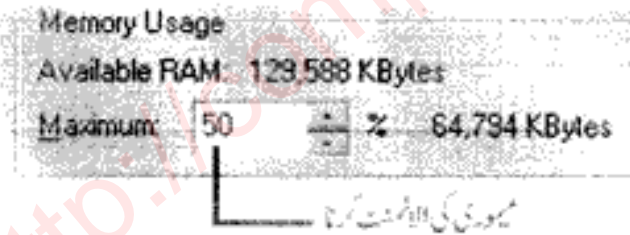
-2 اس فولڈر تک جائیں جس میں فائل پڑی ہے۔

-3 فائل کو سلیکٹ کر کے Open بٹن کلک کر دیں۔ ڈرائنگ اوپن ہو جائے گی۔

☆ ٹپس ...... شکل 2.6 میں آپ دیکھ سکتے ہیں کہ مطلوبہ ڈاکومنٹ تک رسائی آسان بنانے کے لیے یہاں دو پاپ اپ لسٹیں فراہم کی گئی ہیں :

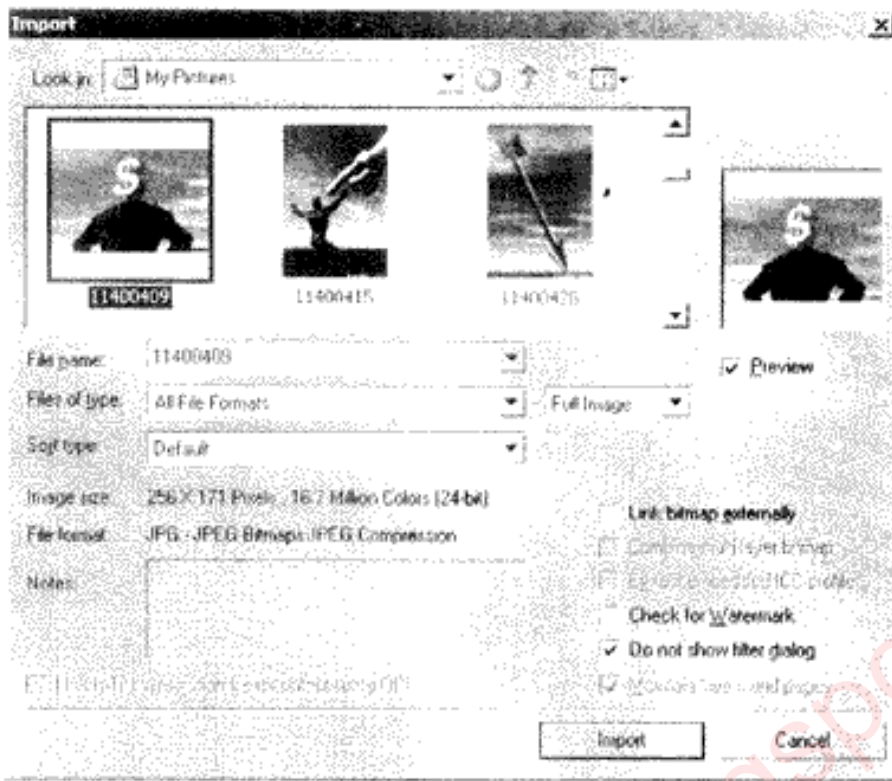
▲ ...... حال ہی میں ایڈٹ کی یا بنائی ہوئی فائل اوپن کرنے کی خاطر File Name ٹیکسٹ باکس کے کونے میں بنا تیر کلک کریں۔

▲ ...... صرف کسی خاص ٹائپ کی فائلیں ڈسپلے کرنے کے لیے Files of type لسٹ میں سے ایک ٹائپ منتخب کریں۔

☆ ...... نیا ڈاکومنٹ بنانے سے پہلے کوئی اوپن کیا ہوا ڈاکومنٹ کلوز کرنا ضروری نہیں۔ دراصل اوپن ڈاکومنٹس کی تعداد کی حد بندی صرف کورل ڈرا کے لیے مخصوص کی گئی میموری کی مقدار ہے۔ میموری سیٹنگ بدلنے کے لیے Options' Tools سلیکٹ کریں۔ Memory ہیڈنگ کو کلک کریں اور Maximum باکس میں نئی فیصد انٹر کردیں۔ (شکل 2.7)

شکل 2.7 ...... کورل ڈرا کے لیے میموری کی سیٹنگ کرنا۔

گرافکس اور ٹیکسٹ امپورٹ کرنا

ڈرائنگ میں کئی قسم کی فائلوں (ٹیکسٹ، گرافکس وغیرہ) کو امپورٹ کیا جا سکتا ہے۔ اس کام کے لیے Import کمانڈ استعمال ہوتی ہے۔ اس کا طریقہ مندرجہ ذیل ہے:

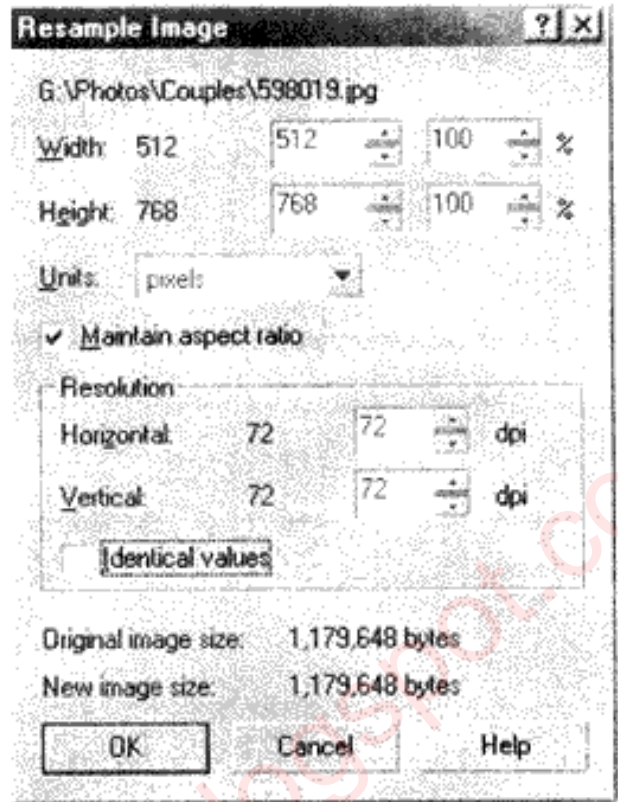
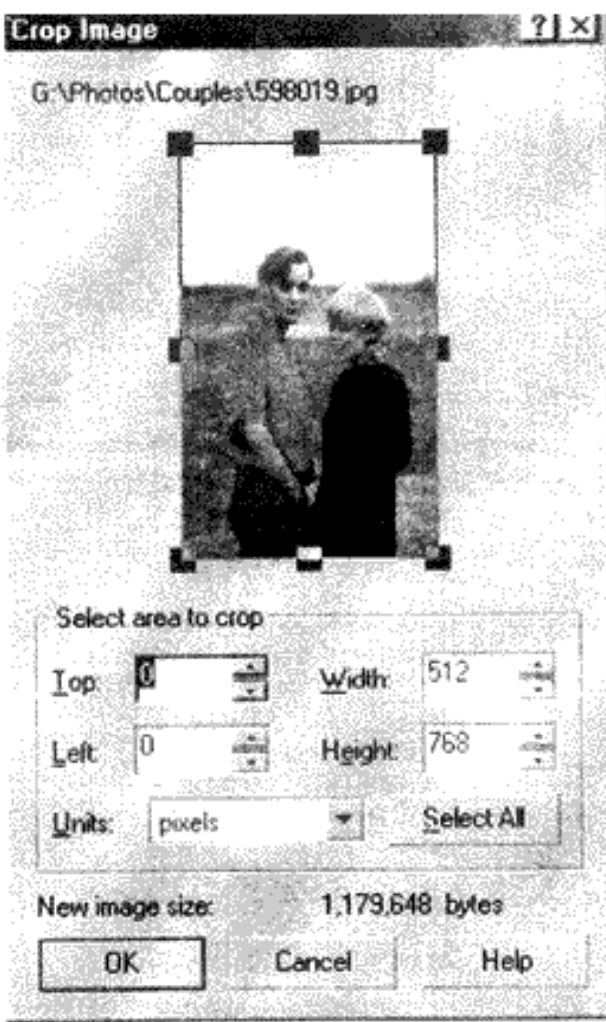
-1 File' Import سلیکٹ کریں' Ctrl+I دبائیں' شکل 2.8 میں دکھایا گیا امپورٹ ڈائیلاگ باکس ظاہر ہو جائے گا۔

شکل 2.8......امیج یا ٹیکسٹ فائل کو امپورٹ کرنے کے لیے سلیکٹ کریں۔

2- اس فولڈر میں جائیں جہاں مطلوبہ فائل رکھی ہے ' اور اسے سلیکٹ کریں۔
امیج کا پری ویو دیکھنے کے لیے Preview چیک باکس کو آن کر دیں۔

3- دائیں طرف موجود پاپ اپ لسٹ میں سے نشاندہی کریں کہ آپ ساری فائل (پوری تصویر) امپورٹ کرنا چاہتے ہیں۔ امیج کا صرف ایک حصہ امپورٹ کرنا ہے (Crop) یا امیج کو مختلف سائز یا ریزولیشن میں لانا ہے (Resample)۔

4- ڈائیلاگ باکس کے نچلے دائیں ایریا میں آپشنز سیٹ کریں۔ (مہیا کی گئی آپشنز فائل ٹائپ کی بنیاد پر مختلف ہو سکتی ہیں)۔

5- Import بٹن کلک کریں۔

6- اگر آپ نے Step3 میں کراپ یا ری سیمپل کیا ہے تو ایک نیا ڈائیلاگ باکس ظاہر ہو جائے گا (شکل 2.9)۔ مطلوبہ تبدیلیاں کرنے کے بعد OK کلک کر دیں۔

شکل 2.9......امیج کی کانٹ چھانٹ اور سائز وغیرہ دینے کیلئے استعمال ہونے والے ڈائیلاگ باکسز۔

7- ایک امپورٹ کرسر ظاہر ہوکر امپورٹ کی جارہی فائل کا نام دکھاتا ہے۔ امیج کو جس جگہ رکھنا ہو وہاں کلک کردیں۔

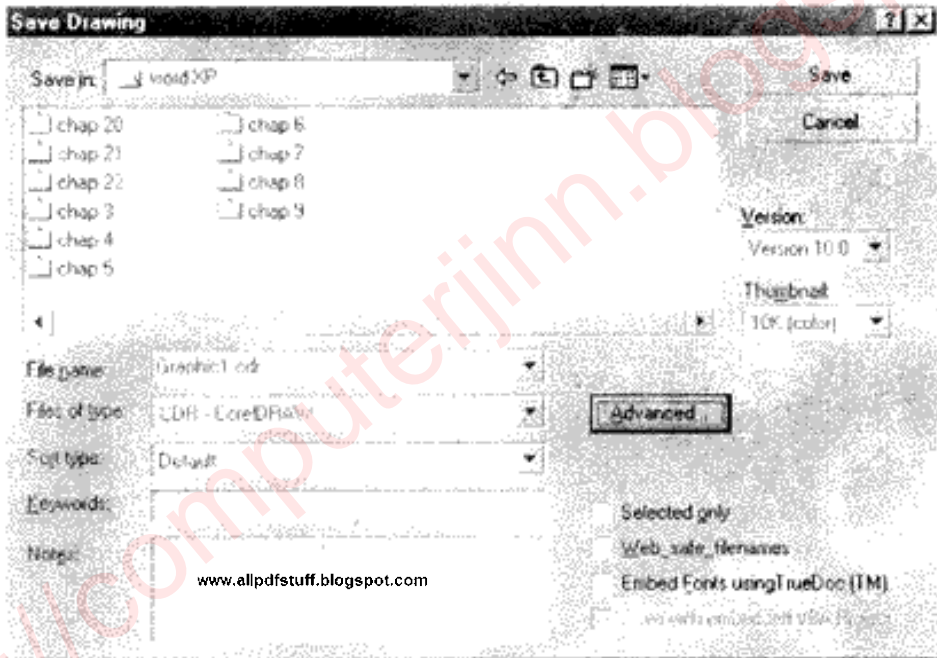
☆ **ٹپ**...... فائل کی تلاش میں آسانی پیدا کرنے کے لیے آپ فائل لسٹ کو محدود کرسکتے ہیں تاکہ یہ صرف ایک قسم کی فائلیں ڈسپلے کرے۔ Files of type لسٹ میں سے فائل کی ٹائپ منتخب کرلیں۔

Scan یا فوٹو شامل کرنا

اگر آپ موجودہ ڈرائنگ میں ایک سکین یا فوٹو شامل کرنا چاہتے ہیں تو امپورٹ کمانڈ سے کام لیا جاسکتا ہے۔ براہ راست ڈرائنگ میں سکین کرنا یا ڈیجیٹل کیمرے سے تصاویر لانا بھی ممکن ہے۔ File، Acquire Image، Select Source اور پھر ظاہر ہونے والی فہرست میں سے ڈیجیٹل کیمرہ یا سکینر سلیکٹ کرنے کے بعد Select کلک کردیں۔ اس کے بعد File، Acquire Image، Acquire کمانڈ سلیکٹ کریں۔

ڈرائنگز کوسیو کرنا

جب تک ڈرائنگ کو سیو نہ کرلیا جائے تب تک وہ صرف کمپیوٹر کی میموری میں موجود ہوتی ہے۔ ایڈٹ کیے ہوئے ڈاکومنٹس پر بھی یہی بات لاگو ہوتی ہے۔ اگر ترمیم کو مستقل بنانا چاہتے ہیں تو انہیں سیو کرنا ہوگا۔

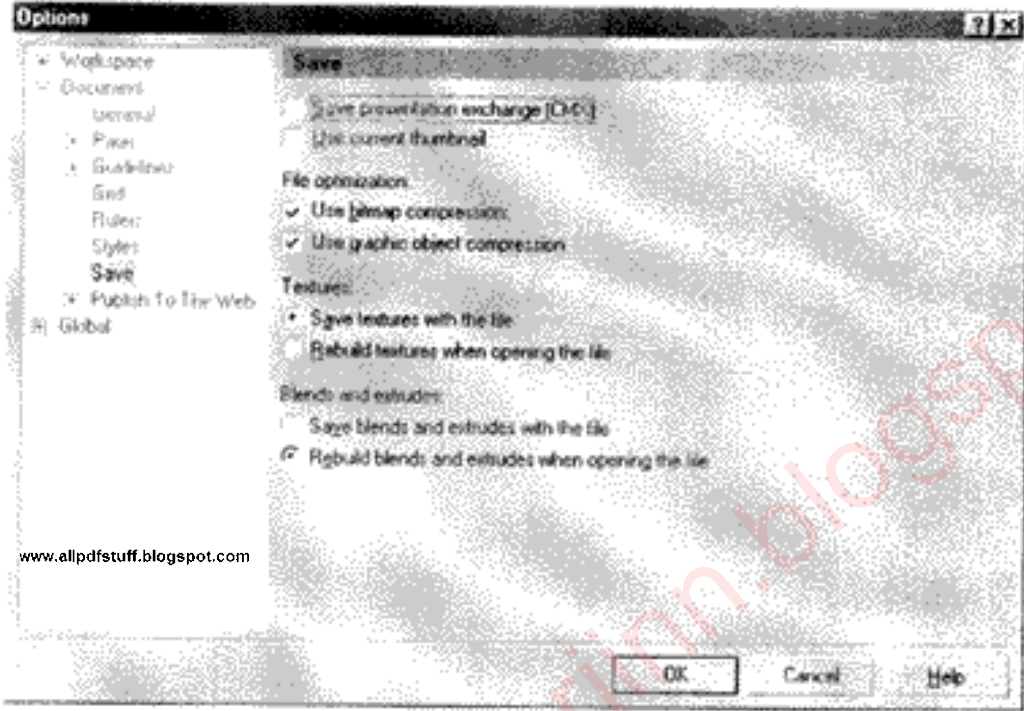
-1 File' Save یا Save As سلیکٹ کریں' Ctrl+S دبائیں یا ٹول بار کا سیو آئیکن کلک کریں۔ اس طرح Save Drawing ڈائیلاگ باکس (شکل 2.10) ظاہر ہو جائے گا۔

شکل 2.10......اس فولڈر تک جائیں جس میں فائل کو سیو کرنا چاہتے ہوں۔

-2 اس باکس میں آپ فائل کے لیے نام' لوکیشن اور ٹائپ کا تعین کر سکتے ہیں۔

-3 بعد میں ڈرائنگ کی شناخت میں آسانی کے لیے کی ورڈز یا نوٹس انٹر کیے جا سکتے ہیں۔

-4 کمپریشن سیٹنگ تبدیل کرنے کے لیے Advanced بٹن کلک کریں (اگر ضرورت پیش آئے)۔ اس طرح آپشنز ڈائیلاگ باکس کا Save سیکشن ڈسپلے ہوتا ہے (شکل 2.11)۔ ضرورت کے مطابق تبدیلیاں کر کے OK کلک کر دیں۔

5- Save بٹن کلک کریں۔

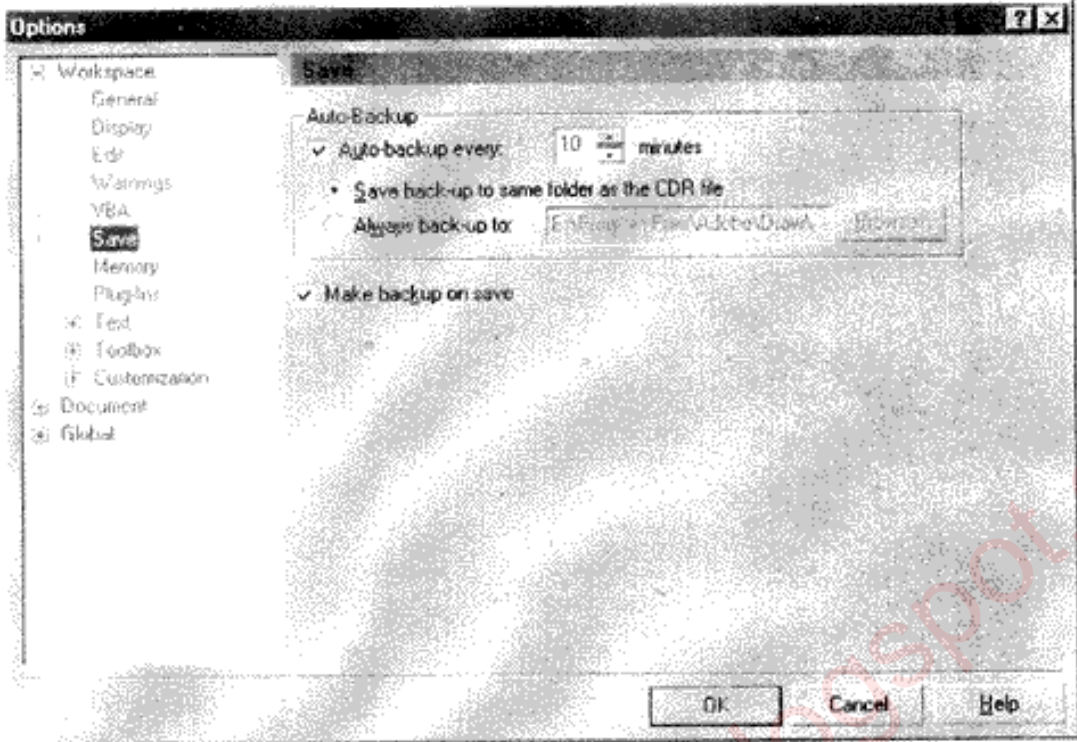
یہ بھی بتاتے چلیں کہ ڈرائنگ کو ایک مرتبہ سیو کر لینے کے بعد اگر اسے ایک مختلف نام کے ساتھ کسی مختلف جگہ پر سیو کرنا چاہتے ہوں تو File، Save As سلیکٹ کریں۔ شکل 2.10 والا Save ڈائیلاگ باکس ظاہر ہوگا۔

شکل 2.11......کمپریشن اور دیگر ڈرائنگ سیٹنگز یہاں دیکھی اور تبدیل کی جاسکتی ہیں۔

بیک اپ فائلیں بنانا

چونکہ ڈرائنگز بنانے میں آپ کا بہت سا قیمتی وقت خرچ ہوتا ہے اس لیے کورل ڈرا 11 کسی اتفاقی حادثے کے نتیجے میں تحفظ کی سہولیات فراہم کرتا ہے۔ ہوسکتا ہے کہ آپ کا کمپیوٹر کریش کر جائے یا پھر غلطی سے کسی ضرورت فائل کو ڈیلیٹ کر بیٹھیں۔ لہٰذا موزوں بیک اپ آپشنز سیٹ کرنے کے ذریعہ تحفظ حاصل کر سکتے ہیں۔ بیک اپ کے مختلف طریقے کام کو ضائع ہونے سے بچاتے ہیں۔

بیک اپ آپشنز سیٹ کرنے کے لیے:

1- Tools، Options سلیکٹ کریں یا Ctrl+J دبائیں۔ شکل 2.12 میں دکھایا گیا آپشنز ڈائیلاگ باکس ظاہر ہوگا۔

-2 Save ہیڈنگ کو کلک کریں۔

شکل 2.12......آپشنز ڈائیلاگ باکس کے Workspace' Save سیکشن میں بیک اپ سیٹنگز کر سکتے ہیں۔

-3 کسی بھی اوپن ڈاکومنٹ کا مخصوص وقفے کے بعد خود بخود بیک اپ بنانے کے لیے Auto-backup every سلیکٹ کریں اور منٹس کا تعین کریں۔ ریڈیو بٹن کلک کر کے تعین کریں کہ بیک اپ فائلیں کہاں سٹور ہوں۔ اس قسم کی بیک اپس کا نام AutoBACKUP_OF_filename ہوتا ہے۔

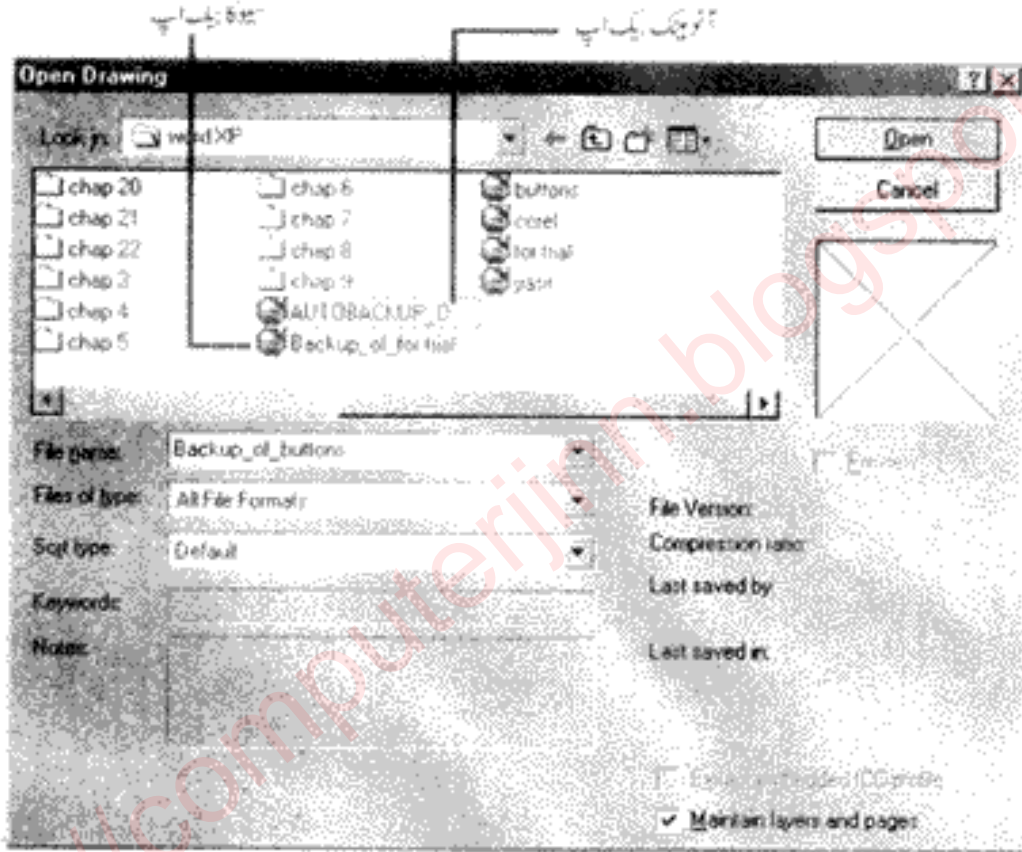
-4 ایک ریڈیو بٹن کو کلک کر کے تعین کریں کہ آٹو بیک اپ فائلیں کہاں سٹور کی جائیں۔ ان بیک اپس کو اس طرح کے نام دیئے جاتے ہیں:

-auto_backup_of_filename

-5 ہر مرتبہ سیو کرنے پر ایک بیک اپ فائل بنائے جانے کی سیٹنگ کے لیے To Make Backup On Save چیک باکس کو کلک کریں۔

-6 OK کلک کر کے ڈائیلاگ باکس کلوز کر دیں۔

یہ بیک اپس خود بخود اوریجنل فائل والے فولڈر میں ہی سیو ہوتے ہیں اور ان کے نام backup_of_filename ہوتے ہیں۔

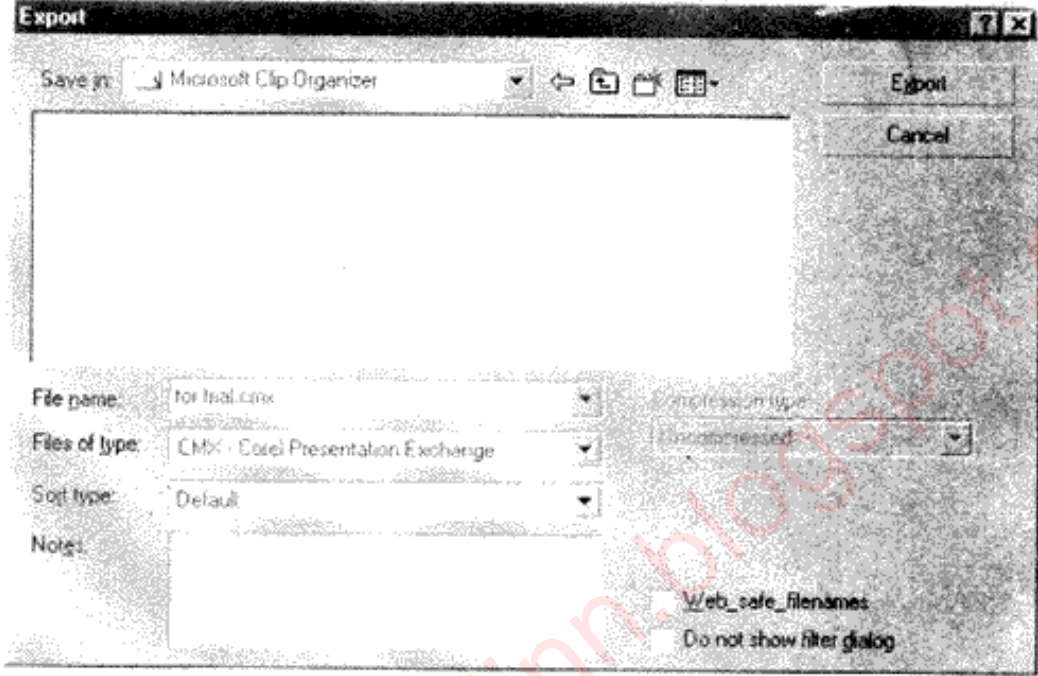
☆ ٹپس ...... بیک اپ اور آٹو بیک اپ سیٹنگ کا اطلاق نہ صرف ایک ایکٹو ڈاکومنٹ بلکہ تمام کورل ڈرا ڈاکومنٹس پر ہوتا ہے۔
کسی بیک اپ فائل کو ری سٹور کرنے کے لیے اسے File' Open کمانڈ کے ذریعہ اوپن کریں (شکل 2.13)۔ شاید اب آپ اسے File' Save As کے ذریعہ ایک نیا نام دینا چاہیں۔

شکل 2.13...... بیک اپ فائلوں کی نشاندہی کی گئی ہے۔

ڈرائنگ کو ایکسپورٹ کرنا

آپ اپنی ڈرائنگ کو کسی ایسے فارمیٹ میں ایکسپورٹ بھی کر سکتے ہیں جو انہیں دیگر پروگرامز میں اوپن ہونے یا ویب پیج پر استعمال کے قابل بنا دے۔ بس ڈرائنگ بنائیں اور اسے موزوں فائل فارمیٹ کے تحت (مثلاً TIFF ' PICT ' JPEG یا GIF) ایکسپورٹ کر دیں۔

ڈرائنگ کو ایکسپورٹ کرنے کے لیے:

1- جس ڈرائنگ کو ایکسپورٹ کرنا ہو اسے اوپن کریں۔

2- File‘ Export کریں یا Ctrl+E دبائیں۔ ایکسپورٹ ڈائیلاگ باکس (شکل 2.14) اوپن ہو جائے گا۔

شکل 2.14......ایکسپورٹ ڈائیلاگ باکس کی آپشنز کی مدد سے کورل ڈرا ڈرائنگ یا سلیکٹڈ آبجیکٹس کو ایکسپورٹ کرنا ممکن ہے۔

3- اس فولڈر میں جائیں جہاں ڈرائنگ رکھی ہوئی ہے اور پھر فائل نیم ٹیکسٹ باکس میں ایک نام انٹر کریں۔

4- ایکسپورٹ کی ہوئی ڈرائنگ کی ٹائپ سلیکٹ کرنے کے لیے Save as type کے ساتھ بنا تیر کا نشان کلک کریں۔

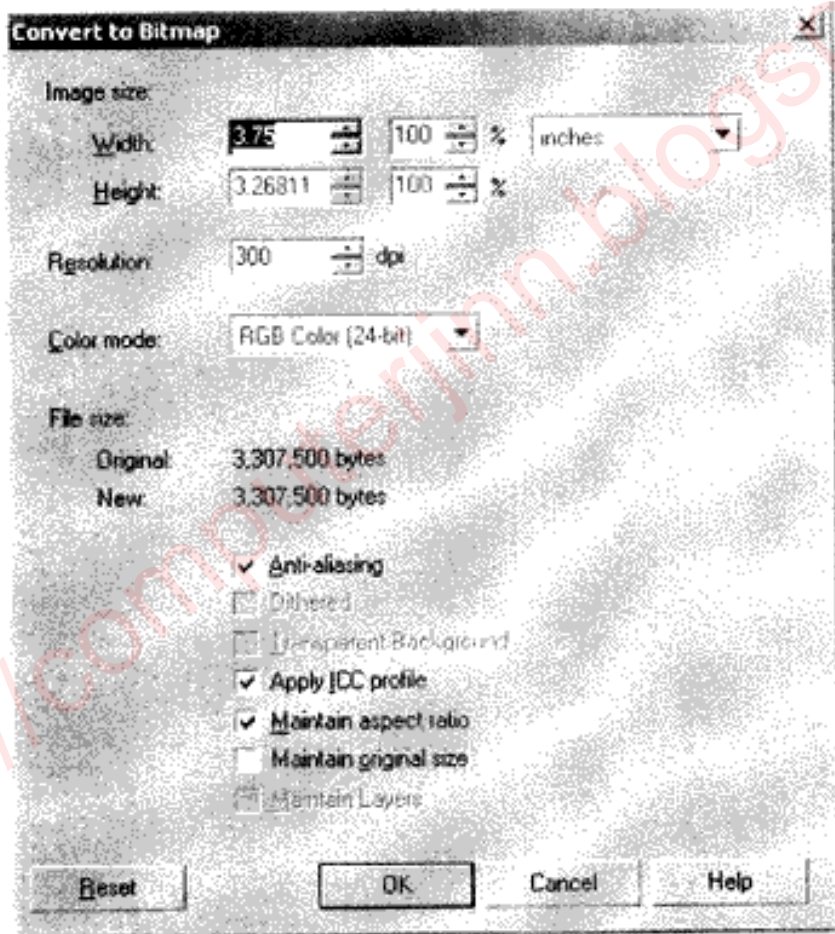
5- اگر آپ نے ڈرائنگ کے کسی حصے کو پہلے سے سلیکٹ کیا ہوا ہے تو Selected Only چیک باکس کلک کرنے کے ذریعہ صرف انہی آبجیکٹس کو ایکسپورٹ کرسکیں گے۔

6- اگر آپ نے ایک کمپریس ہونے کے قابل فائل فارمیٹ (مثلاً TIFF) سلیکٹ کیا ہوتو ڈراپ ڈاؤن مینو میں کمپریشن algorithm سلیکٹ کرلیں۔

7- Export بٹن کلک کریں۔

8- اگر آپ بٹ میپ فائل ٹائپ (جیسے JPEG یا TIFF کا انتخاب بطور ایکسپورٹ فارمیٹ کریں تو Bitmap Export ڈائیلاگ (شکل 2.15) ظاہر ہوگا۔

اس ڈائیلاگ باکس میں آپ ایکسپورٹ کی جارہی گرافک کے لیے رنگوں کی تعداد، امیج سائز اور ریزولیوشن سیٹ کرسکتے ہیں۔ ضروری تبدیلیاں کرنے کے بعد OK کرنے سے فائل ایکسپورٹ ہوجائے گی۔

Convert to Bitmap
Image size:
Width: 3.75 | 100 % | inches
Height: 3.26811 | 100 %
Resolution: 300 dpi
Color mode: RGB Color (24-bit)
File size:
Original: 3,307,500 bytes
New: 3,307,500 bytes
Anti-aliasing
Dithered
Transparent Background
Apply ICC profile
Maintain aspect ratio
Maintain original size
Maintain Layers
Reset | OK | Cancel | Help

شکل 2.15......Bitmap Export ڈائیلاگ باکس۔

☆ ٹپ...... اگر کوئی پیچیدہ قسم کی ڈرائنگ صحیح طرح سے ایکسپورٹ نہ ہو تو تمام آبجیکٹس کو گروپ کرکے دوبارہ کوشش کریں۔ (Edit ، Select All ،

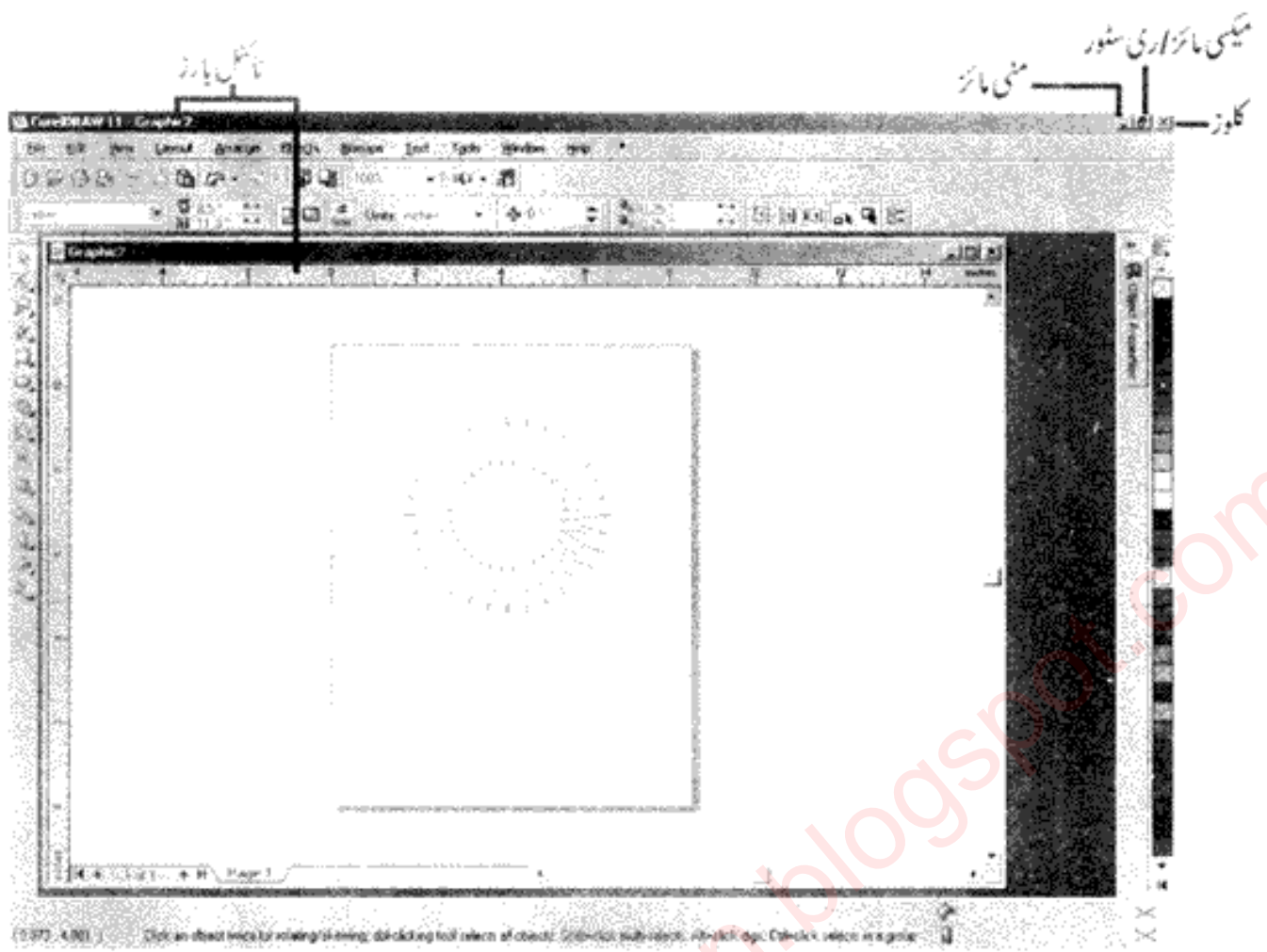
Object اور اس کے بعد Arrange ، Group سلیکٹ کریں۔

ڈرائنگز کو بطور بٹ میپ ایکسپورٹ کرنا

یاد رکھیں کہ بٹ میپ کے رنگ ' سائز اور ریزولیوشن جتنا زیادہ ہوگا اس کے نتیجے میں اتنی ہی بڑی فائل بنے گی۔ اور بڑی فائلیں ڈسپلے و پرنٹ ہونے میں زیادہ وقت لیتی ہیں۔ ہمیشہ کم سے کم رنگ اور ضرورت کے مطابق کم ریزولیوشن رکھنے کی کوشش کریں۔ بالخصوص جب ڈرائنگ کو ویب پر استعمال کے لیے ایکسپورٹ کر رہے ہوں۔ ہوسکتا ہے کہ مطلوبہ تاثر حاصل کرنے کے لیے امیج کو کئی مرتبہ ایکسپورٹ کرنا پڑے۔ لیکن چھوٹی فائلوں سے بہت سا وقت بچ جاتا ہے۔

ونڈو مینجمنٹ

زیادہ تر ونڈوز پروگراموں کی طرح آپ کورل ڈرا میں بھی مرکزی یا ڈاکومنٹ ونڈوز کو اِدھر اُدھر' منی مائز اور میکسی مائز کر سکتے ہیں۔ اس کے علاوہ ونڈو سے متعلقہ کئی دیگر مفید کمانڈز بھی Windows مینو میں دستیاب ہیں۔

- مین یا ڈاکومنٹ ونڈو کو حرکت دینے کے لیے ونڈو کی ٹائٹل بار (شکل 2.16) کو کلک اور ڈریگ کریں۔
- کورل ڈرا کی مرکزی یا ڈاکومنٹ ونڈو کا سائز تبدیل کرنے کے لیے اس کا کنارہ کلک اور ڈریگ کریں۔ ری سائزنگ صرف تبھی ممکن ہے جب ونڈو میکسی مائز نہ کی ہوئی ہو۔ اگر ایسا کیا گیا ہے تو پہلے بالائی دائیں کونے میں بنا ری سٹور بٹن کلک کرنا پڑے گا۔
- کورل ڈرا کو منی مائز کرنے سے یہ ونڈوز ٹاسک بار پر ایک بٹن کی صورت اختیار کر لیتا ہے (شکل 2.17)۔ جبکہ ڈاکومنٹ ونڈو کو منی مائز کیا جائے تو وہ کورل ڈرا ڈیسک ٹاپ پر ہی ایک آئیکن کی شکل میں نظر آتی رہتی ہے (شکل 2.17)۔

شکل 2.16......یہ ہے کورل ڈرا 11 کی پروگرام ونڈو۔

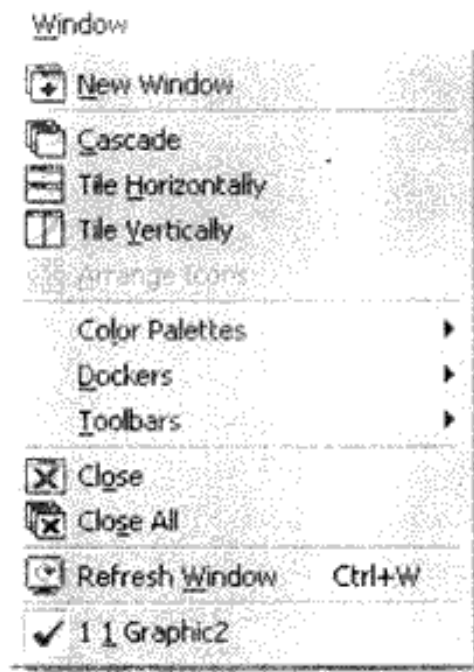
Start | CorelDRAW 11 - Graphic2 | Adobe Photoshop

Graphic2

شکل 2.17......کورل ڈرا پروگرام اور کورل ڈرا ڈاکومنٹس دونوں کو منی مائز کیا جا سکتا ہے۔

- کورل ڈرا کی میکسی مائز کی ہوئی ونڈو ساری سکرین کو گھیر لیتی ہے' اور ڈاکومنٹ ونڈو کو میکسی مائز کیا جائے تو وہ کورل ڈرا ڈیسک ٹاپ پر پھیل جائے گی۔
- اگر آپ نے بیک وقت کئی ڈاکومنٹس اوپن کر رکھے ہیں تو ونڈو مینو میں سے متعلقہ فائل یا ڈاکومنٹ کا نام سلیکٹ کر کے اسے سامنے لایا جا سکتا ہے (دیکھیں شکل 2.18)۔
- Windows مینو میں موجود کمانڈز (شکل 2.18) کے ذریعہ اوپن ونڈوز کو مختلف انداز دیے جا سکتے ہیں۔

Window

New Window
Cascade
Tile Horizontally
Tile Vertically
Arrange Icons
Color Palettes
Dockers
Toolbars
Close
Close All
Refresh Window Ctrl+W
1 1 Graphic2

شکل 2.18......ونڈوز مینو میں دی گئی کمانڈز۔

- Windows‘ New window سلیکٹ کرنے سے ایکٹو ڈاکومنٹ کی ایک اور کاپی بن جاتی ہے۔ اس طرح کرنے سے آپ دو مختلف ونڈوز میں ایک ہی ڈاکومنٹ کے مختلف حصوں پر کام کرنے کے قابل ہو سکتے ہیں۔

ڈاکومنٹس کو کلوز کرنا

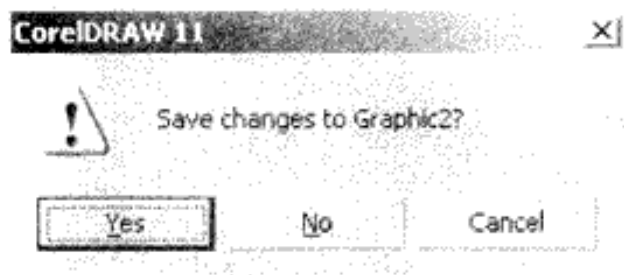
ظاہر ہے کہ کسی ڈاکومنٹ پر کام مکمل کر لینے کے بعد آپ اسے بند کرنا چاہیں گے۔ اس کے مندرجہ ذیل طریقے ہیں۔

- File‘ Close سلیکٹ کریں۔
- Windows کلوز سلیکٹ کریں۔
- Ctrl+F4 دبائیں۔
- بالائی دائیں کونے میں بنا کلوز بٹن (شکل 2.16) کلک کر دیں۔

اگر بند کیے جانے والے ڈاکومنٹ کی آخری تبدیلیوں کو سیو نہ کیا گیا ہو تو کورل ڈرا آپ سے اس بارے میں پوچھے گا (دیکھیں شکل 2.19)۔

CorelDRAW 11

Save changes to Graphic2?

Yes No Cancel

شکل 2.19......کیا آپ ڈاکومنٹ میں تبدیلیوں کو سیو کرنا چاہتے ہیں؟

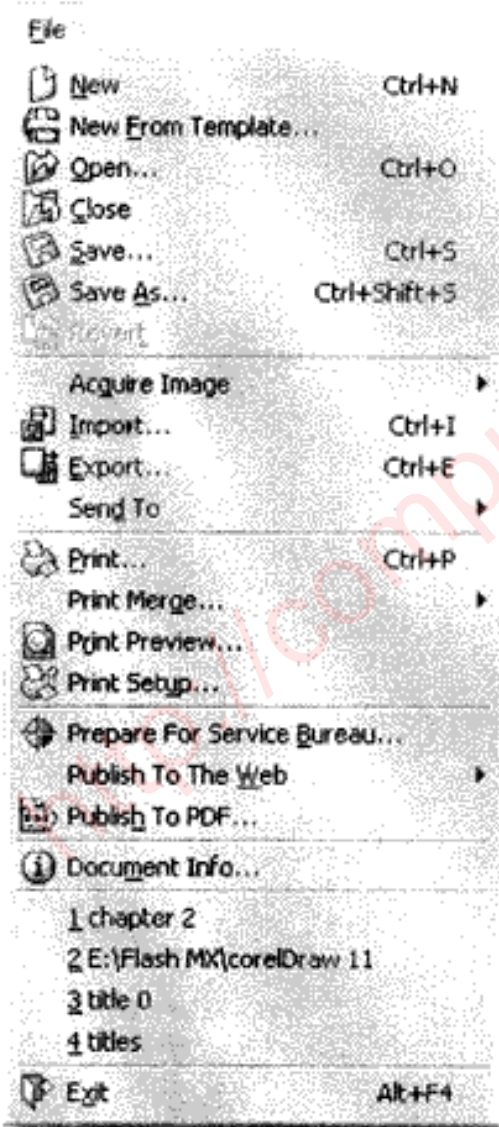
کورل ڈرا کو بند کرنا

کورل ڈرا میں کام ختم کر لینے کے بعد اسے بند کرنے کا مرحلہ آتا ہے۔اس کے طریقے ذیل میں دیئے گئے ہیں۔

- File ‘Exit سلیکٹ کریں (شکل 2.20)۔
- Alt+F4 دبائیں......یا مرکزی پروگرام ونڈو کا کلوز بٹن کلک کر دیں۔

یاد رہے کہ کورل ڈرا کو کلوز کرنے پر تمام اوپن کی ہوئی فائلیں بھی کلوز ہو جاتی ہیں۔

File

New	Ctrl+N
New From Template...	
Open...	Ctrl+O
Close	
Save...	Ctrl+S
Save As...	Ctrl+Shift+S
Revert	
Acquire Image	▸
Import...	Ctrl+I
Export...	Ctrl+E
Send To	▸
Print...	Ctrl+P
Print Merge...	▸
Print Preview...	
Print Setup...	
Prepare For Service Bureau...	
Publish To The Web	▸
Publish To PDF...	
Document Info...	
1 chapter 2	
2 E:\Flash MX\corelDraw 11	
3 title 0	
4 titles	
Exit	Alt+F4

شکل 2.20......File مینو میں Exit کمانڈ کو پوائنٹ کیا گیا ہے۔

مستطیل اور دائرے

یہ سبق آپ کو کورل ڈرا 11 کی مدد سے جاندار گرافکس بنانے کے طریقوں سے متعارف کرائے گا۔ یہاں بنائی جانے والی سادہ اشکال ہر ڈرائنگ کی بنیادی اشکال ہیں۔

اس سبق میں آپ کو مستطیل بنانا اور ان کے کونوں کو گولائی دینا سکھایا جائے گا۔ آپ کورل ڈرا 11 میں نئے شامل کیے گئے دو مستطیل اور بیضوی ٹولز کا استعمال بھی سیکھیں گے۔ یہ دو ٹولز مستطیل اور بیضوی اشکال بنانے کا متبادل طریقہ فراہم کرتے ہیں۔ کچھ صورتوں میں یہ آپ کو زیادہ مفید محسوس ہوں گے۔

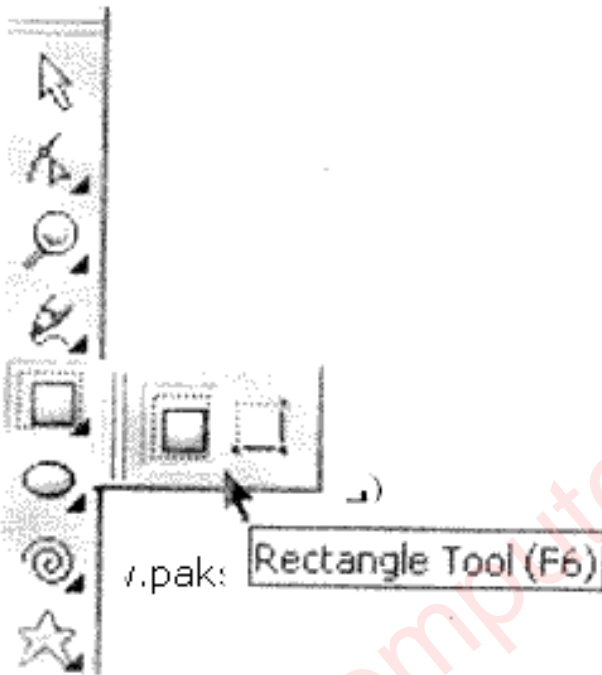
مستطیل بنانا

کورل ڈرا 11 میں آپ ٹولز کی مدد سے جو بھی چیز بناتے ہیں --- لائن، مثلث، یا دائرہ --- وہ ایک پاتھ رکھتی ہے۔ پاتھ اوپن یا کلوز دونوں ہو سکتے ہیں۔ اوپن پاتھ کا ابتدائی اور آخری کنارہ آپس میں جڑا نہیں ہوتا۔ مثلاً لائن ایک اوپن پاتھ ہے، جبکہ کلوز پاتھ کی مثال ایک دائرہ ہے۔

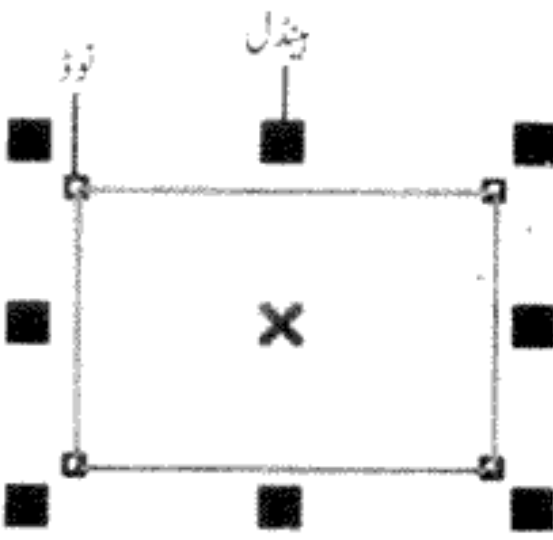
مستطیل یا Rectangle کی چار اطراف (اضلاع) ہوتی ہیں۔ مربع ایک ایسا مستطیل ہے جس کی چاروں اطراف برابر ہوتی ہیں۔ کورل ڈرا میں Rectangle یا

3 Point Rectangle ٹول استعمال کرنے کے ذریعہ کامل مربعوں اور مستطیلوں کے علاوہ گول کونوں والے مستطیل بنانا بھی ممکن ہے۔

یہ کام کرنے کا طریقہ ذیل میں بتایا جا رہا ہے۔

1- ٹول باکس میں Rectangle ٹول کو سلیکٹ کریں (شکل 3.1) یا F6 دبائیں۔ ماؤس پوائنٹر تبدیل ہو کر جمع کے نشان کی شکل اختیار کر لیتا ہے جس کے ساتھ چھوٹا سا مستطیل جڑا ہوتا ہے۔

شکل 3.1......ٹول باکس میں Rectangle یا مستطیل ٹول کو سلیکٹ کیا گیا ہے۔

2- ماؤس بٹن دبا کر اسے ترچھی سمت میں ڈریگ کریں۔ مستطیل کا خاکہ ساتھ ساتھ دکھائی دے گا۔

3- مستطیل کو مکمل کرنے کے لیے ماؤس بٹن چھوڑ دیں۔ اب مستطیل بن جائے اور اس کے گرد آٹھ سلیکشن ہینڈلز بیرونی طرف جبکہ چار نوڈز اندرونی طرف نظر آئیں گے (شکل 3.2)۔ آپ کسی ایک ہینڈل کو کلک اور ڈریگ کر کے مستطیل کا سائز تبدیل کر سکتے ہیں۔ نوڈز کے متعلق اگلے صفحے پر اور اس کے علاوہ سبق 6 میں بھی بات کی گئی ہے۔

شکل 3.2......سلیکٹڈ مستطیل کے چار نوڈز اور 8 سلیکشن ہینڈلز پر غور کریں۔

☆ٹپس...... کامل یعنی چار برابر اضلاع والا مربع بنانے کے لیے Ctrl کی دبا کر ڈریگ کریں۔Ctrl کی کو ماؤس بٹن سے پہلے چھوڑنا یاد رکھیں۔ورنہ مربع نہیں بنے گا۔

☆...... پورے ڈرائنگ پیج جتنا مستطیل بنانے کے لیے Rectangle ٹول کو ڈبل کلک کریں۔

☆...... یاد رکھیں کہ آپ کسی بھی کلوزڈ پاتھ آبجیکٹ کا آوٹ لائن اور اندرونی کلر تبدیل کر سکتے ہیں (دیکھیں سبق 11)۔

☆...... کسی آبجیکٹ کو کنارے یا کونے سے شروع کرنے کے علاوہ آپ اسے مرکز سے بھی ڈرا کر سکتے ہیں۔ایسا کرنے کے لیے Shift کی دبا کر ڈریگ کریں۔ جب آبجیکٹ مطلوبہ سائز کا ہو جائے تو Shift کی چھوڑ دیں۔اگر Shift کی کو چھوڑنے سے پہلے ماؤس بٹن چھوڑ دیا جائے تو مطلوبہ نتیجہ حاصل نہ ہو سکے گا۔

برابر اضلاع والا مستطیل یا مکمل دائرہ مرکز سے بنانے کے لیے Shift+Ctrl کی دبا کر ڈریگ کریں۔

3 پوائنٹ والے مستطیل ٹول کے ذریعہ مستطیل ڈرا کرنا:

-1 ٹول باکس میں سے 3 Point Recangle ٹول کا آئیکن سلیکٹ کریں (شکل 3.1)۔

2- کلک اور ڈریگ کر کے پہلی سائیڈ ڈرا کریں (Ctrl کی دبا کر ڈریگ کرنے سے آپ صرف 15 درجے کے زاویے پر ہی ڈرا کرنے کے قابل ہوں گے)۔

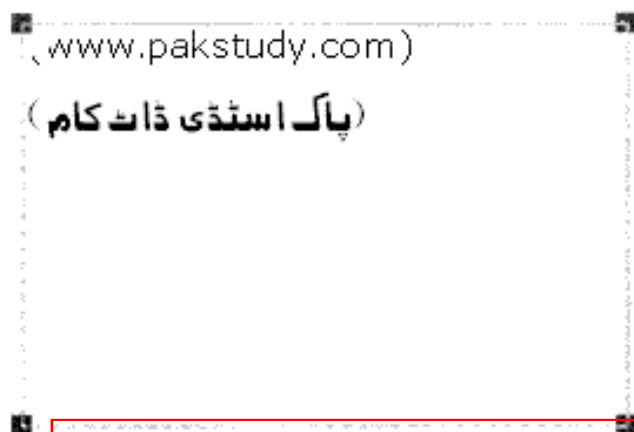
3- ڈریگ کر کے مستطیل مکمل کر دیں (چوکور مربع بنانے کے لیے Ctrl کی کو دبائے دبائے ڈریگ کریں)۔ جب مستطیل کا مطلوبہ سائز حاصل ہو جائے تو ایک مرتبہ کلک کریں۔

گول کونوں والا مستطیل بنانا

مستطیل بنا لینے کے بعد آپ اس کے کونوں کو گولائی دے سکتے ہیں۔ بیک وقت تمام کونوں کو یا کسی ایک یا دو کونوں کو گولائی دینا ممکن ہے۔ اس کا طریقہ یہ ہے:

1- ٹول باکس میں Shape ٹول آئیکن (دیکھیں شکل 3.3) سلیکٹ کریں یا F10 دبائیں۔

شکل 3.3.....ٹول باکس میں Shape ٹول آئیکن کو پوائنٹ کیا گیا ہے۔

2- جس مستطیل کو گولائی دینی ہو اسے سلیکٹ کریں۔ اس کے گرد چار کالے رنگ کے ہینڈلز نمودار ہوں گے (شکل 3.4)۔

شکل 3.4.....Shape ٹول کی مدد سے سلیکٹ کیے گئے مستطیل کے گرد چار ہینڈلز نظر آ رہے ہیں۔

-3 تمام کونوں کو ایک جتنی گولائی (شکل 3.5) دینے کے لیے تسلی کرلیں کہ بھی نوڈز سلیکٹ کیے ہوئے (کالے) ہیں اور پھر کسی بھی نوڈ کو ڈریگ کریں۔

یا

ہر کونے کو الگ الگ گولائی دینے کے لیے کلک کرکے ایک نوڈ کو سلیکٹ (یا Shift کی دبا کر مزید نوڈز کو کلک اور سیٹ) کرنے کے بعد ڈریگ کریں۔

شکل 3.5......کونوں کو گول کرنے کے لیے ایک نوڈ کو کلک اور ڈریگ کریں۔ نوڈز کی تعداد دوگنی یعنی آٹھ ہو جاتی ہے۔

☆ٹپس......تمام نوڈز سلیکٹ کرنے کے لیے Shape ٹول کو ڈبل کلک کریں۔

☆......آپ Corner Roundness ٹیکسٹ باکسز میں بھی گولائی کی مقدار سیٹ کرسکتے ہیں (شکل 3.6)۔ یہ ٹیکسٹ باکسز پراپرٹی بار میں ہوتے ہیں۔ ویلیو جتنی زیادہ ہوگی گولائی بھی اسی قدر دی جائے گی۔ جب Padlock آئیکن لاک ہو تو کسی ایک ٹیکسٹ باکس میں انٹر کی گئی ویلیو باقی تینوں ٹیکسٹ باکسز پر بھی لاگو ہوگی۔

☆......Pick ٹول (کالے تیر) کی مدد سے بھی کونوں کو گولائی دی جاسکتی ہے۔ تاہم چار اندرونی نوڈز میں سے ایک کو (نہ کہ آٹھ بیرونی ہینڈلز کو) ڈریگ کرنا ہوگا۔

شکل 3.6......پراپرٹی بار پر Roundness ٹیکسٹ باکسز اور پیڈلاک آئیکن۔

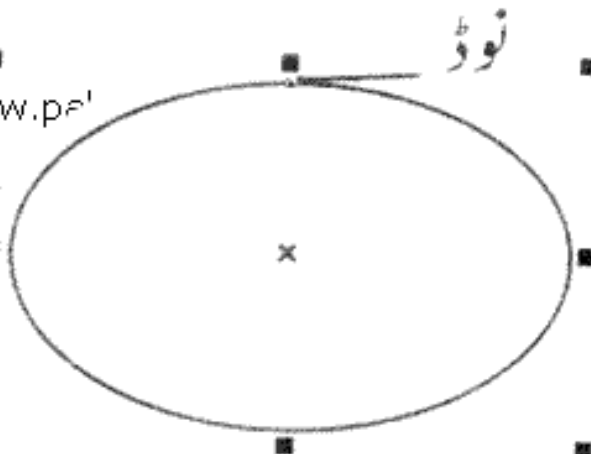
بیضوی اشکال پر کام

Ellipse یا 3Point Ellipse بیضوی ٹول استعمال کرنے کے ذریعہ آپ بیضوی، گول، محراب اور نصف دائرے کی اشکال بنا سکتے ہیں۔ اس بارے میں نیچے وضاحت کی گئی ہے۔

1- ٹول باکس میں سے Ellipse آئیکن (شکل 3.7) سلیکٹ کریں یا F7 دبائیں۔ پوائنٹر جمع کے نشان کی صورت اختیار کرلے گا جس کے ساتھ ایک چھوٹا سا بیضوی دائرہ جڑا ہوگا۔

2- بایاں ماؤس بٹن دبائیں اور ایک طرف کو ڈریگ کریں۔

شکل 3.7......ٹول باکس میں Ellipse ٹول کا آئیکن۔

3- ماؤس بٹن چھوڑنے پر بیضوی شکل مکمل ہو جائے گی اور سلیکٹ کی ہوئی نظر آئے گی۔ اس کے گرد بھی 8 ہینڈلز جبکہ صرف ایک نوڈ سب سے اوپر ہوگا (شکل 3.8)۔

شکل 3.8......بیضوی شکل کے ہینڈلز اور ایک نوڈ۔

☆ٹپ...... کامل دائرہ ڈرا کرنے کے لیے Ctrl کی کو دبا کر ڈریگ کریں اور ماؤس بٹن سے پہلے چھوڑ دیں۔

میرے آبجیکٹ میں ایک x موجود ہے

جب بھی آپ ایک نیا آبجیکٹ بناتے ہیں تو اس کے عین درمیان میں ایک x کا نشان دکھائی دیتا ہے۔ اس کا مقصد آبجیکٹ کو اِدھر اُدھر کرنے میں آسانی پیدا کرنا ہے۔ مزید تفصیلات سبق 4 میں دی گئی ہیں۔

3 پوائنٹ بیضوی ٹول کے ذریعہ بیضوی یا دائرہ ڈرا کرنا:

1- ٹول باکس میں سے 3 پوائنٹ Ellipse ٹول (شکل 3.7) سلیکٹ کریں۔

2- کلک اور ڈریگ کر کے ایک دائرے کا محیط ڈرا کریں۔ جب یہ مطلوبہ لمبائی اور زاویہ حاصل کر لے تو ماؤس بٹن چھوڑ دیں (زاویے کو 15 ڈگری پر رکھنے کے لیے Ctrl کی دبا کر ڈریگ کرنا ہوگا)۔

3- بیضوی کو ڈریگ اور مکمل کریں۔ جب بیضوی شکل مطلوبہ سائز کی ہو جائے تو ایک مرتبہ کلک کریں۔

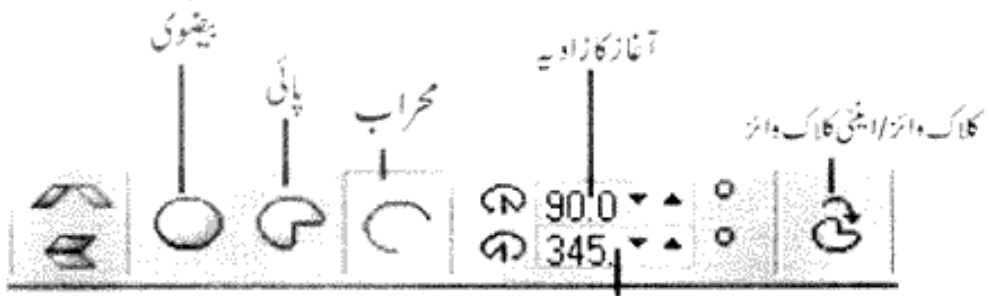
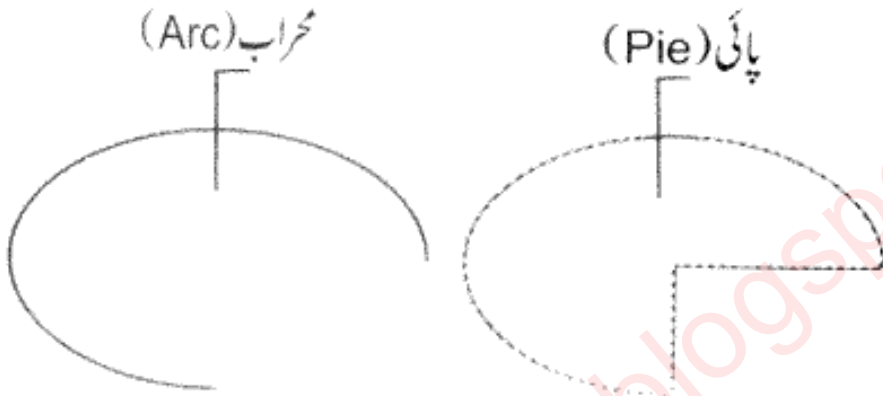
بیضوی شکل سلیکٹ کی ہوئی ظاہر ہوگی (شکل 3.8)۔

محراب یا پائی بنانا:

بیضوی شکل بنا لینے کے بعد اسے محراب (arc) یا پائی (pie) میں تبدیل کیا جا سکتا ہے۔

1- ٹول باکس میں Shape ٹول یا Pick ٹول سلیکٹ کریں۔

2- بیضوی شکل کو کلک کر کے سلیکٹ کریں (اگر یہ پہلے سے سلیکٹ نہیں کی ہوئی ہو۔

3- بیضوی شکل کو پائی کی شکل دینے کے لیے پراپرٹی بار Pie آئیکن (شکل 3.9) کلک کریں۔ اب بیضوی کی شکل پائی جیسی ہو جائے گی (شکل 3.10)۔

شکل 3.9 ...... پراپرٹی بار پر arc‘ pie کے آئیکن اور دیگر سیٹنگز کے لیے ٹیکسٹ باکسز۔

شکل 3.10 ...... arc ایک اوپن پاتھ ہے جبکہ پائی کلوز پاتھ۔

☆ **ٹپس** ...... بیضوی شکل کے نوڈ کو Shape یا Pick ٹول کی مدد سے کلک اور ڈریگ کرکے بھی آرک یا پائی بنائی جا سکتی ہے۔ بیضوی سے باہر کی طرف ڈریگ کرنے سے آرک جبکہ اندر کی طرف ڈریگ کرنے سے پائی بنے گی۔ ڈریگ کرنے کے دوران Ctrl کی دبائے رکھنے سے آپ کی موومنٹ 15 ڈگری تک محدود رہے گی۔

☆ ...... آرک یا پائی کو واپس بیضوی شکل میں لانا ہو تو اسے سلیکٹ کرنے کے بعد پراپرٹی بار پر ellipse آئیکن کلک کر دیں۔

☆ ...... آرک یا پائی کے زاویے کو 180 ڈگری پر پلٹنے کے لیے (مثلاً پائی کو ایک فانے کی شکل دینے کے لیے پراپرٹی بار پر Clockwise/Counterclockwise آئیکن کلک کریں۔

☆ ...... کورل ڈرا 9 میں آپ ellipse ٹول پراپرٹیز کو pics یا arcs بنانے کے لیے سیٹ کر سکتے تھے۔ کورل ڈرا 11 میں یہ فیچر بحال کر دیا گیا ہے۔ Tools مینو میں سے Options سلیکٹ کریں اور پھر ظاہر ہونے والے ڈائیلاگ باکس (شکل 3.11) میں سے Ellipse Tool سلیکٹ کر لیں۔

Ellipse Tool

Ellipse Pie Arc

Starting angle: 0.0° degrees

Ending angle: 270.0 degrees

Clockwise

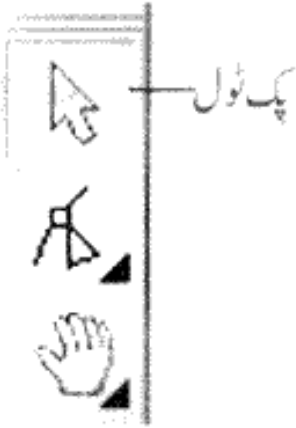
Counter-clockwise

شکل 3.11......آپ آپشنز ڈائیلاگ باکس کے Ellipse ٹول سیکشن میں ڈیفالٹ بیضوی شکل، زاویہ اور سمت سیٹ کرسکتے ہیں۔

☆اگر کبھی کبھار ایک پائی یا محراب ڈرا کرنے کی ضرورت پیش آئے تو پراپرٹی بار پر Pie یا Arc آئیکن کلک کریں اور پھر ڈرا کریں۔

سبق 4

سلیکٹ' موو' کاپی اور سائز

اب سلیکٹ' موو' کاپی' کلون اور ری سائز جیسی بنیادی چیزیں سمجھنے کا موقع ہے۔ آپ یہ کام کرنے کے لیے Pick ٹول استعمال کریں گے۔

شکل 4.1......کالے تیر کی شکل کا Pick ٹول سب سے اوپر ہوتا ہے۔

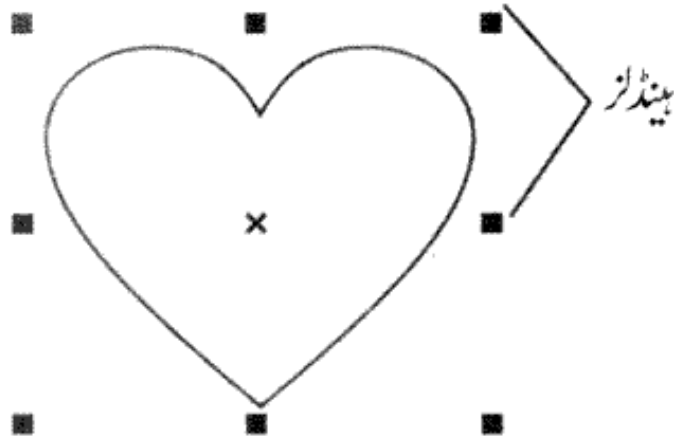
آپ آبجیکٹس کو سلیکٹ کرنے کے لیے کئی دیگر ٹولز (مثلاً Rectangle یا Ellipse) بھی استعمال کر سکتے ہیں۔

آبجیکٹس کو سلیکٹ کرنا

آبجیکٹ کا سائز' رنگ اور دیگر پراپرٹیز تبدیل کرنے کے لیے پہلے اسے سلیکٹ کرنا ضروری ہے۔ آپ آبجیکٹس کو Pick ٹول کی مدد سے سلیکٹ کرتے ہیں۔ سلیکٹ کیے گئے آبجیکٹ کے گرد ہینڈلز ظاہر ہو جاتے ہیں۔ ہینڈلز چھوٹے چھوٹے کالے ڈبوں کو کہتے ہیں (دیکھیں شکل 4.2) وہ کسی آبجیکٹ کا سائز وغیرہ تبدیل کرنے کے لیے استعمال ہوتے ہیں۔

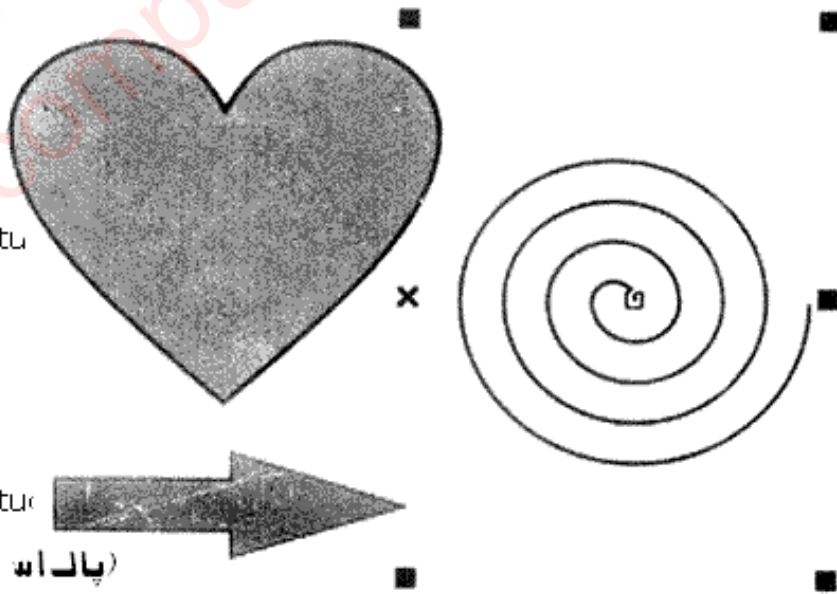
کسی آبجیکٹ کو سلیکٹ کرنے کے لیے۔

1- ٹول باکس میں Pick ٹول کو کلک کریں۔

2- جس آبجیکٹ کو سلیکٹ کرنا چاہتے ہوں اسے کلک کر دیں۔اس کے گرد آٹھ ہینڈلز ظاہر ہو جائیں گے (دیکھیں شکل 4.2)۔

شکل 4.2......آبجیکٹ کو سلیکٹ کرنے پر اس کے گرد ہینڈلز ظاہر ہوتے ہیں۔

کلک کرنے کے ذریعہ ایک سے زائد آبجیکٹس سلیکٹ کرنے ہوں تو:

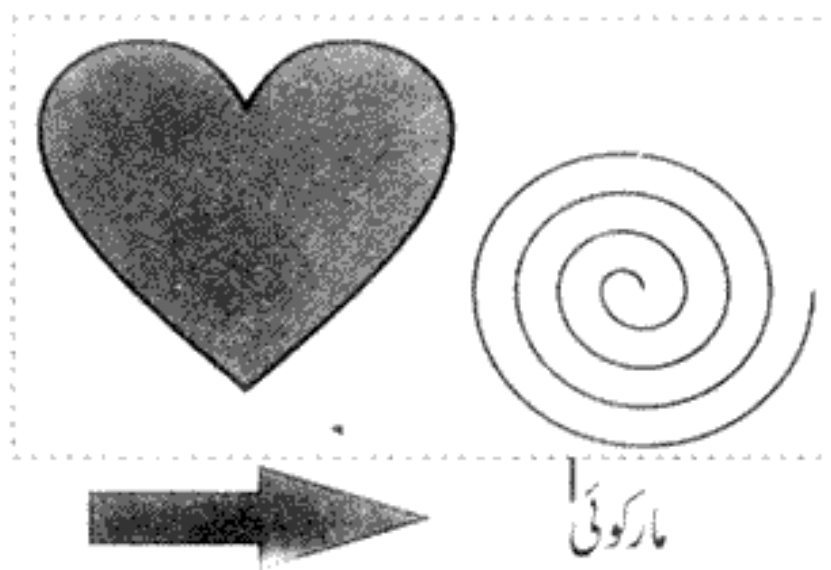
1- ٹول باکس میں سے Pick ٹول کو کلک کریں۔

2- Shift کی دبا کر باری باری تمام مطلوبہ آبجیکٹس کو کلک کر دیں۔ مزید آبجیکٹس سلیکٹ کرنے کے ساتھ ساتھ ہینڈلز ان سبھی کے گرد ظاہر ہوتے ہیں (شکل 4.3)۔

شکل 4.3......تین آبجیکٹس کو سلیکٹ کیا گیا ہے۔

ڈریگ کرنے کے ذریعہ متعدد آبجیکٹس سلیکٹ کرنے کی خاطر:

1- Pick کی مدد سے ان آبجیکٹس کے قریب یا بیرونی طرف کلک کریں جنہیں

سلیکٹ کرنا چاہتے ہوں۔

2- اب ڈریگ کریں۔ ایک ڈیشنز والی نیلی لائن ظاہر ہو بتائے گی کہ کون کون سے آبجیکٹس سلیکشن کے اندر شامل کیے جا رہے ہیں (شکل 4.4)۔

شکل 4.4.....تین میں سے دو آبجیکٹس کے گرد ڈیش والی لائن نظر آ رہی ہے۔

3- جب مطلوبہ آبجیکٹس نیلی لائن کے اندر آ جائیں تو ماؤس بٹن چھوڑ دیں۔ سلیکٹ کیے ہوئے آبجیکٹس شکل 4.3 کے آبجیکٹس کی صورت میں ہی نظر آئیں گے۔

آپ بیک وقت کسی پیج پر موجود تمام آبجیکٹس کو بھی سلیکٹ کر سکتے ہیں۔ اس کے مندرجہ ذیل طریقے ہیں:

- Edit مینو میں سے Select All، Object منتخب کریں۔
- Ctrl+A دبائیں۔
- ٹول باکس میں Pick ٹول کے آئیکن کو ڈبل کلک کریں۔

آبجیکٹس کو ڈی سلیکٹ کرنا

تمام سلیکٹ کیے ہوئے آبجیکٹس کو ڈی سلیکٹ کرنے کے لیے ان سے باہر کلک کریں یا Esc کی دبائیں۔ متعدد سلیکٹڈ آبجیکٹس میں سے کسی ایک کو ڈی سلیکٹ کرنا ہو تو Shift کی دبا کر اس آبجیکٹ کو کلک کر دیں۔

آبجیکٹس کو حرکت دینا

کورل ڈرا 11 میں آبجیکٹس کو حرکت دینے کے تین طریقے مہیا کیے گئے ہیں: ڈریگ کرنا، ایرو کیز استعمال کرنا یا مختلف چیج کو آرڈی نیٹس (y, x) انٹر کرنا۔

ڈریگ کے ذریعے آبجیکٹ کو حرکت دینے کے لیے:

- Pick ٹول کی مدد سے آبجیکٹ میں کسی بھی جگہ کلک کریں اور اسے ڈریگ کر کے نئی جگہ پر لے جائیں۔ (Pick ٹول کے معاملے میں پہلے آبجیکٹ کو سلیکٹ کرنا ضروری نہیں)۔
- فرض کریں کہ آپ نے کوئی اور ٹول (مثلاً Rectangle ٹول) سلیکٹ کر رکھا ہے اور کسی آبجیکٹ کو موو کرنا چاہتے ہیں تو آبجیکٹ کو کلک کر کے سلیکٹ کریں اور پھر اس کے عین درمیان میں ظاہر ہونے والے ضرب کے نشان کو پوائنٹ کریں (شکل 4.5)۔ اب آبجیکٹ کو مطلوبہ پوزیشن تک ڈریگ کریں۔

(پاک اسٹڈی ڈاٹ کام)
(www.pakstudy.com)

پوائنٹر جمع کے نشان کی صورت اختیار کر لیتا ہے

شکل 4.5...... Pick ٹول کی بجائے کسی اور ٹول کے ساتھ ڈریگ کرتے وقت پوائنٹر کو X کے نشان پر لانا ہوگا۔

ایرو کیز کی مدد سے آبجیکٹ کو حرکت دینے کے لیے:

1- آبجیکٹ کو Pick یا کسی اور ٹول کی مدد سے سلیکٹ کریں۔

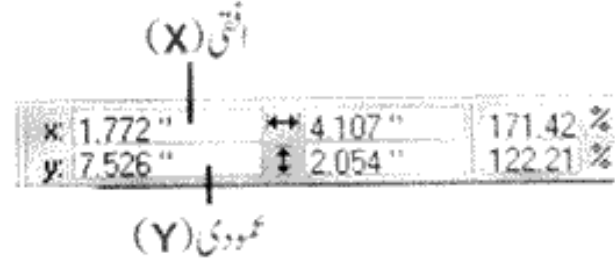
2- جس سمت میں آبجیکٹ کو حرکت دینی ہو اسی سمت والی ایرو کی دبائیں۔

آبجیکٹ کو بہت خفیف حرکت دینے کے لیے Ctrl کی کو دبائے رکھیں اور اس کے بعد ایرو کی دبائیں۔ آبجیکٹ کو زیادہ فاصلوں پر حرکت دینے کے لیے ایرو کی سے پہلے Shift کی دبالیں۔

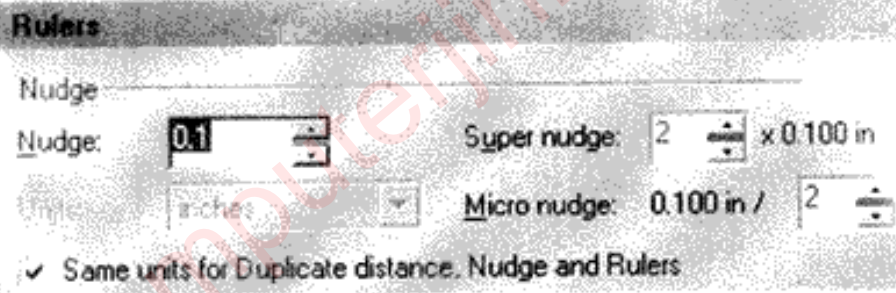
کوآرڈی نیٹس میں ویلیو انٹر کر کے بھی آبجیکٹ کی پوزیشن تبدیل کی جاسکتی ہے۔

1- آبجیکٹ کو Pick یا کسی اور ٹول کی مدد سے سلیکٹ کریں۔

2- پراپرٹی بار (شکل 4.6) X اور Y فیلڈز کی ویلیوز بالترتیب آبجیکٹ کی افقی اور عمودی پوزیشن کا تعین کرتی ہیں۔ یہ ویلیوز آبجیکٹ کے سنٹر کے حوالے سے ہوتی ہیں۔ نئی ویلیوز انٹر کریں۔

3- Enter دبادیں۔

شکل 4.6...... x اور y کوآرڈی نیٹس میں آبجیکٹ کی ویلیوز نظر آرہی ہیں۔

☆ ٹِپ...... آپشنز ڈائیلاگ باکس کے Rules سیکشن میں رولر کی Nude ویلیوز کا تعین کرسکتے ہیں۔

Rulers
Nudge
Nudge: 0.1
Super nudge: 2 x 0.100 in
Micro nudge: 0.100 in / 2
Same units for Duplicate distance, Nudge and Rulers

شکل 4.7...... رولرز کی node ویلیوز کی سیٹنگ یہاں کریں۔

☆ کسی آبجیکٹ کو ایک سے دوسرے پیج پر لے جانے کے لیے اسے متعلقہ پیج کی ٹیب تک ڈریگ کریں اور پھر ماؤس بٹن چھوڑ دیں۔

دو منہ والے تیر؟

اگر آپ پہلے سے سلیکٹ کیے ہوئے آبجیکٹ کو دوبارہ کلک کریں تو سلیکشن ہینڈلز تبدیل ہو کر دو منہ والے تیروں کی شکل اختیار کر لیتے ہیں۔ ان ہینڈلز کا کام تصویر کو گھمانا اور Skew کرنا ہے۔ آبجیکٹ کو تیسری بار کلک کرنے سے سلیکشن ہینڈلز واپس آجائیں گے۔

ڈریگ اینڈ ڈراپ کا استعمال

پچھلے صفحے پر بتائی گئی آبجیکٹس کی حرکات ایک ہی ڈرائنگ میں تھیں، جبکہ آپ آبجیکٹس کو ایک سے دوسرے ڈاکومنٹ میں بھی لے جاسکتے ہیں۔ کورل ڈرا 11 میں ڈریگ اینڈ ڈراپ کی سہولت موجود ہے۔ یعنی آپ کسی آبجیکٹ کو ایک سے دوسرے آبجیکٹس میں لے جانے کے قابل ہیں۔

یہ کام کرنے کے لیے:

1- دو ڈاکومنٹس اوپن کریں۔

2- Window مینو میں سے Tile Vertically یا Tile Horizontally سلیکٹ کریں۔

3- Pick ٹول کی مدد سے ایک ڈاکومنٹ کو ڈریگ کر کے دوسرے ڈاکومنٹ میں لائیں (شکل 4.8)۔

4- جب آبجیکٹ مطلوبہ پوزیشن پر آجائے تو ماؤس بٹن چھوڑ دیں۔

شکل 4.8......دو ڈاکومنٹس اوپن کیے گئے ہیں۔

☆ ٹپس ...... کورل ڈرا 11 کے ایک ڈاکومنٹ میں موجود آبجیکٹ کو دوسرے ڈاکومنٹ میں لانے کے لیے Copy اور Paste کمانڈز بھی استعمال کی جاسکتی ہیں۔

☆ ...... آبجیکٹ کو ایک سے دوسرے ڈاکومنٹ میں لانے کا عمل Cut کمانڈ جیسا ہے۔ غالباً آپ آبجیکٹ کو موو یعنی منتقل کرنے کے بجائے اس کی ایک ڈریگ اینڈ ڈراپ کاپی بنانا چاہیں گے۔ اس کام کے لیے آبجیکٹ کو رائیٹ کلک کریں اور ڈریگ کر کے دوسرے ڈاکومنٹ میں لائیں۔ ماؤس بٹن چھوڑنے پر ایک پاپ اپ مینو (شکل 4.9) ظاہر ہوتا ہے۔ اس میں سے Copy Here کمانڈ سلیکٹ کریں۔

شکل 4.9 ...... آبجیکٹ کو رائیٹ کلک اور ڈریگ کرنے پر ظاہر ہونے والا مینو۔

آبجیکٹس کو کاپی کرنا

آبجیکٹ کو کاپی کرنے کے دو طریقے ہیں: اس ونڈو کلپ بورڈ پر کاپی کرنا (اور اس کے بعد ڈاکومنٹ میں پیسٹ کرنا) یا ڈپلیکیٹ کرنا۔ نتیجہ ایک ہی ہوگا، لیکن دونوں طریقوں کے لیے کمپیوٹر کی پاور استعمال ہونے کی مقدار مختلف ہے۔

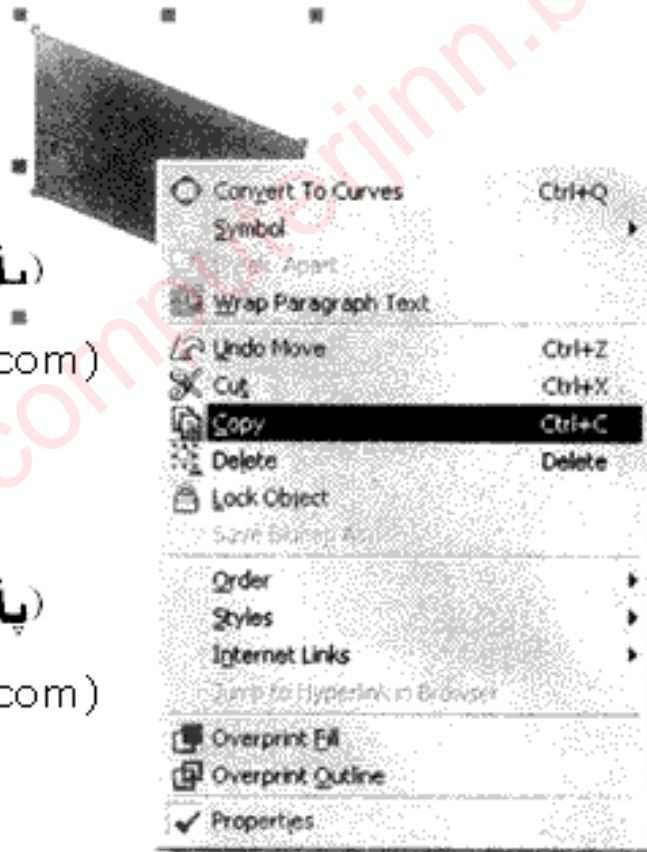
اگر آپ آبجیکٹ کو ونڈوز کلپ بورڈ پر کاپی کریں تو اس کو ڈاکومنٹ اسی یا دیگر پیجز پر کاپی کر سکتے ہیں۔ کلپ بورڈ پر کاپی کیے ہوئے آبجیکٹ کو دیگر پروگرامز مثلاً ایڈوب فوٹوشاپ

میں پیسٹ کرنا ہی ممکن ہوگا۔ تاہم اجیکٹ بالخصوص پیچیدہ اجیکٹ کو کاپی اور پیسٹ کرنے سے آپ کے کمپیوٹر کی کافی طاقت صرف ہوگی۔

کورل ڈرا کی ڈپلیکیٹ کمانڈ میں کلپ بورڈ کی ضرورت نہیں پڑتی اور عمل بھی زیادہ تیز ہو جاتا ہے۔ اس کے علاوہ آپ تعین کر سکتے ہیں کہ ڈپلیکیٹ اصل آبجیکٹ کے لحاظ سے کہاں رکھی جائے' جبکہ کاپی ہمیشہ اصل آبجیکٹ کے اوپر آئے گی۔ نیچے دونوں طریقوں کی وضاحت کی جارہی ہے۔

کلپ بورڈ کی مدد سے آبجیکٹ کو کاپی کرنے کے لیے:

1- مطلوبہ آبجیکٹ کو سلیکٹ کریں۔

2- Edit مینو میں سے Copy سلیکٹ کریں' Ctrl+C دبائیں یا آبجیکٹ کو رائیٹ کلک کریں اور ظاہر ہونے والے مینو (شکل 4.10) میں سے Copy سلیکٹ کرلیں۔

شکل 4.10......آپ کسی آبجیکٹ کو رائیٹ کلک کر کے مختلف کمانڈز سلیکٹ کر سکتے ہیں۔

3- Edit' Paste سلیکٹ کرنے یا Ctrl+V دبانے سے اصل آبجیکٹ کی

ایک کاپی اس کے عین اوپر رکھی جائے گی۔

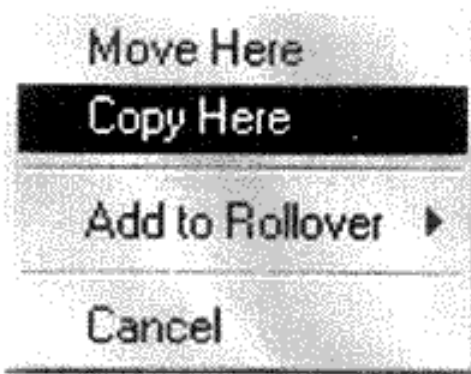
4- کاپی کو ڈریگ کر کے مرضی کی پوزیشن پر لے جائیں۔

ڈریگ کرنے کے ذریعہ آبجیکٹ کو کاپی کرنے کے لیے:

1- Pick (یا کسی اور) ٹول کی مدد سے آبجیکٹ کو رائیٹ کلک کریں اور مطلوبہ جگہ پہ لے جا کر چھوڑ دیں۔

2- اب ماؤس بٹن چھوڑ دیں۔

3- ظاہر ہونے والے پاپ اپ مینو میں سے Copy Here سلیکٹ کریں (شکل 4.11)۔

Move Here
Copy Here
Add to Rollover
Cancel

شکل 4.11......ذیلی مینو میں Copy Here کمانڈ کو پوائنٹ کیا گیا ہے۔

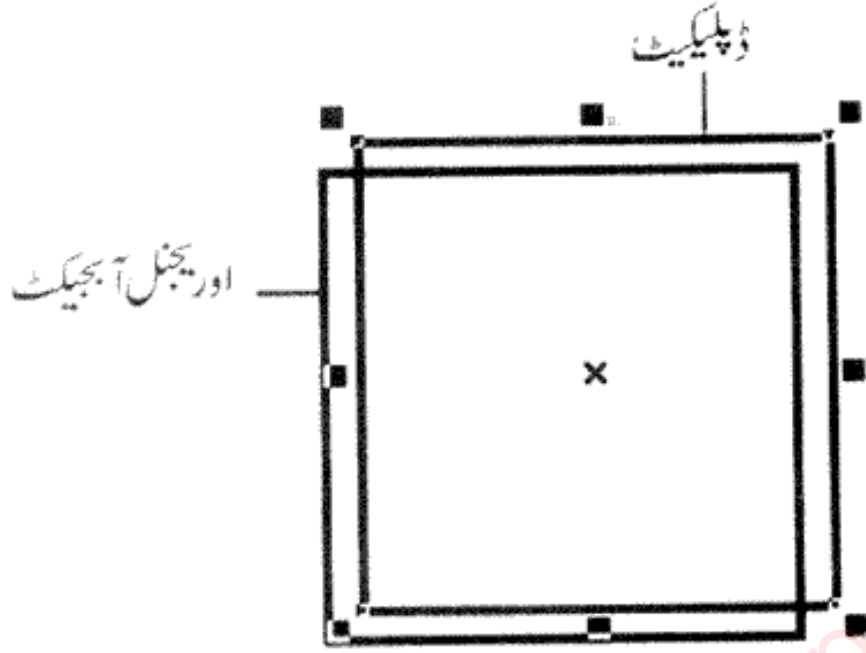
ٹیب کی کی مدد سے سلیکٹ کرنا

متعدد آبجیکٹس پر کام کرنے کے دوران عین ممکن ہے کہ وہ ایک دوسری کے اتنے قریب ہوں کہ انہیں کلک کر کے سلیکٹ کرنے میں مشکل پیش آئے۔ چنانچہ آپ کی بورڈ استعمال کر کے آسانی پیدا کر سکتے ہیں۔ کسی ایک آبجیکٹ کو سلیکٹ کرنے کے بعد Tab کی دباتے جائیں حتیٰ کہ مطلوبہ آبجیکٹ سلیکٹ ہو جائے۔ ٹیب کی دبانے کے دوران سٹیٹس بار پر نظر ڈالیں۔ یہ آپ کو سلیکٹ کیے گئے آبجیکٹ کی لوکیشن اور ٹائپ کے بارے میں انفارمیشن دے گی۔

آبجیکٹ کو ڈپلیکیٹ کرنے کا طریقہ یہ ہے:

1- جس آبجیکٹ کو ڈپلیکیٹ کرنا ہو اسے سلیکٹ کریں۔

2- Edit ‘Duplicate سلیکٹ کریں یا Ctrl+D دبائیں۔ ڈپلیکیٹ آبجیکٹ

اصل آبجیکٹ کے اوپر لیکن تھوڑا سا ایک طرف کو نظر آئے گا (شکل 4.12)۔

شکل 4.12......اصل آبجیکٹ کے اوپر ڈپلیکیٹ آبجیکٹ نظر آ رہا ہے۔

سمارٹ ڈپلیکیٹ کی مدد سے مخصوص وقفوں کے ساتھ آبجیکٹس کی ایک سیریز بنائی جا سکتی ہے:

1- جس آبجیکٹ کو ڈپلیکیٹ کرنا ہو اسے سلیکٹ کریں۔

2- Edit ڈپلیکیٹ سلیکٹ کریں یا Ctrl+D دبائیں۔ ڈپلیکیٹ آبجیکٹ ظاہر ہو جائے گا۔

3- Pick ٹول کی مدد سے ڈپلیکیٹ آبجیکٹ کو سیریز میں مرضی کی پوزیشن دیں (شکل 4.13)۔ یاد رکھیں کہ ڈپلیکیٹ آبجیکٹ سلیکٹڈ ہی رہے۔

شکل 4.13......پہلے ڈپلیکیٹ کو مرضی کے فاصلے اور سمت میں رکھیں۔

4- اب اس نئی پوزیشن والے آبجیکٹ کو ڈپلیکیٹ کرنے کے لیے دوبارہ Ctrl+D دبائیں۔

5- Ctrl+D دباتے جانے سے مقررہ فاصلے پر ڈپلیکیٹ بنتے جائیں گے (شکل 4.14)۔

☆ ٹپس ...... کسی سلیکٹ کیے ہوئے آبجیکٹ کو کاپی کرنے کا ایک اور فوری طریقہ + کی دبانا ہے۔ اس طرح اصل آبجیکٹ کے عین اوپر اس کی ایک کاپی رکھی جاتی ہے۔

☆ ...... یاد رکھیں کہ اگر آپ Pick ٹول کے علاوہ کسی اور ٹول کی مدد سے آبجیکٹ کو ڈریگ کر رہے ہوں تو پہلے اسے سلیکٹ کرنا اور پھر عین مرکز میں بنے x کو پوائنٹ کر کے ڈریگ کرنا ہوگا۔

شکل 4.14...... ڈپلیکیٹ کمانڈ کے ذریعہ بنائی گئی آبجیکٹس کی ایک سیریز

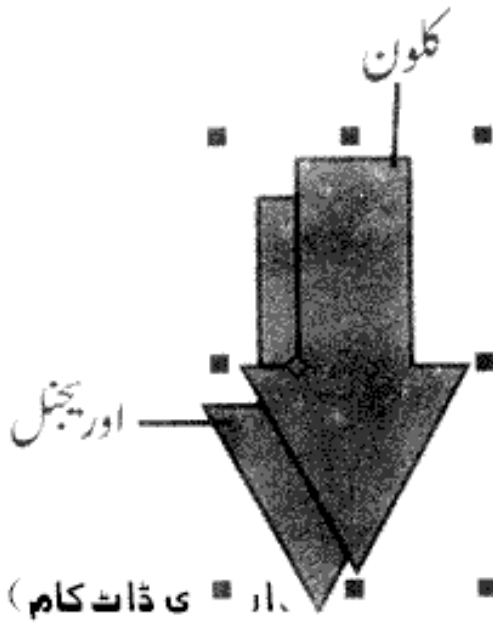
آبجیکٹس کی کلوننگ

ڈپلیکیشن کی طرح کلوننگ کے عمل میں بھی کلپ بورڈ کا کوئی عمل دخل نہیں ہوتا۔ تاہم کلوننگ کرنے کی صورت میں اصل آبجیکٹ اور اس کی کاپی کے درمیان ایک تعلق قائم ہو جاتا ہے۔ اصل آبجیکٹ میں کی گئی کوئی بھی تبدیلی کلون کاپی پر بھی اثر انداز ہوگی۔ یہ بہت مفید ہے۔ مثلاً اگر آپ نے کسی ڈرائنگ میں 100 کلون کیے ہوئے دائرے رکھے ہیں اور

ان میں سرخ رنگ کی بجائے اب نیلا رنگ دینا چاہتے ہیں۔ بس اوریجنل دائرے کا رنگ تبدیل کر دیں۔ باقیوں کا خود بخود ہو جائے گا۔

کسی آبجیکٹ کو کلون کرنے کے لیے:

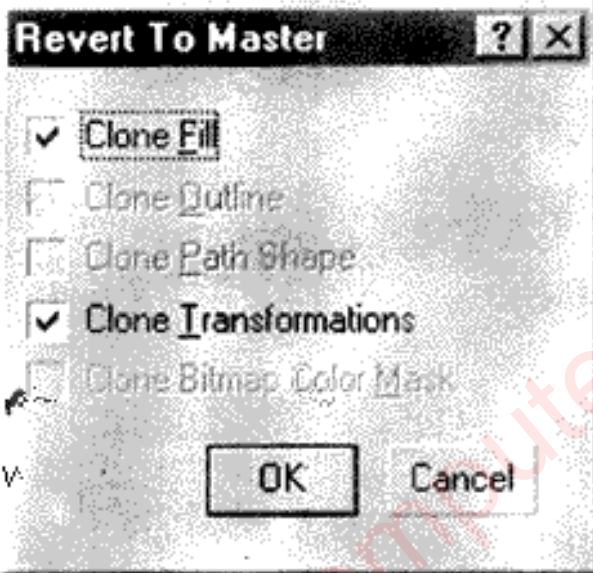
1- آبجیکٹ کو Pick ٹول کی مدد سے سلیکٹ کریں۔

2- Edit، Clone سلیکٹ کریں۔ ایک کلون ظاہر ہو جائے گا (شکل 4.1)۔

شکل 4.15...... کلون اصل آبجیکٹ کے اوپر لیکن تھوڑا سا ایک طرف نظر آتا ہے۔

3- اسی آبجیکٹ کے مزید کلون بنانے کے لیے ہدایت نمبر 1 اور 2 دوہراتے جائیں۔ (یاد رکھیں کہ آپ کو نیا کلون اصل آبجیکٹ سے ہی بنانا ہوگا۔ کلون سے کلون تیار نہیں ہو سکتا)۔

☆ ٹپ...... کلون اور اوریجنل آبجیکٹ کے درمیان تعلق ون وے ہے۔ آپ اگر اوریجنل آبجیکٹ میں تبدیل کریں تو وہ تمام کلونز پر بھی اثر انداز ہوگی۔ لیکن اس کے برعکس نہیں ہوگا۔

☆ ...... اگر اوریجنل اور کلون آبجیکٹ کی شناخت کرنی ہو تو آبجیکٹ کو سلیکٹ کر کے سٹیٹس بار پر نظر ڈالیں۔ اگر آپ نے اوریجنل کو سلیکٹ کیا ہو تو description میں لفظ "Control" بھی شامل ہوگا۔

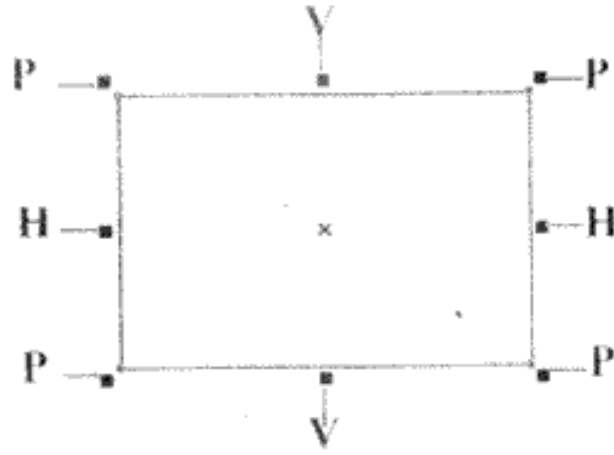
☆ ......ایک مرتبہ کلون آبجیکٹ کا کوئی ایٹری بیوٹ' مثلاً رنگ' بدل دینے سے وہ ایٹری بیوٹ اور یجنل کے ساتھ منسلک نہیں رہے گا۔ تاہم باقی تمام ایٹری بیوٹس کا رابطہ قائم رہے گا۔ کسی کلون کے ایٹری بیوٹ کو واپس اوریجنل کے مطابق بنانے کے لیے کلون پر رائیٹ کلک کریں اور ظاہر ہونے والے مینو میں سے Revert to Master سلیکٹ کرلیں۔ اس کے بعد Revert to Master ڈائیلاگ باکس (شکل 4.16) میں ان ایٹری بیوٹس کے چیک مارک آن کردیں جنہیں بحال کرنا چاہتے ہوں۔ اور OK کلک کریں۔

شکل 4.16......Revert to Master ڈائیلاگ باکس کلون کے ایٹری بیوٹس بحال کرنے کے کام آتا ہے۔

آبجیکٹس کی ری سائزنگ

کسی آبجیکٹ کو سلیکٹ کیے جانے پر اس کے گرد ہینڈلز ظاہر ہوتے ہیں (شکل 4.17)۔ یہ ہینڈلز مختلف حوالوں سے کام آتے ہیں۔

- آبجیکٹ کے دائیں اور بائیں پہلوؤں کے درمیان میں ظاہر ہونے والے ہینڈلز (H) تصویر کو چوڑا کرنے کے کام آتے ہیں۔

- اوپر اور نیچے والے پہلوؤں کے درمیان میں نظر آرہے افقی (V) ہینڈلز آبجیکٹ کو لمبا یا چھوٹا کرنے کے لیے ہیں۔

◆ چاروں کونوں والے ہینڈلز (P) کا کام آبجیکٹ کو لمبائی اور چوڑائی دونوں رخ میں بڑھانا یا گھٹانا ہے۔

شکل 4.17......آپ آبجیکٹ کو چوڑائی (H)' لمبائی (V) یا بیک وقت دونوں رخ میں گھٹا بڑھا سکتے ہیں۔

آبجیکٹ کا سائز تبدیل کرنے کا طریقہ ذیل میں دیا جا رہا ہے۔

1- آبجیکٹ کو Pick ٹول کی مدد سے سلیکٹ کریں۔

2- مندرجہ ذیل میں سے ایک کام کریں:

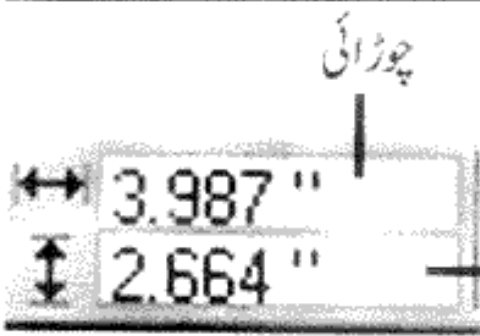
▲ آبجیکٹ کی چوڑائی تبدیل کرنے کے لیے دائیں یا بائیں طرف وسطی ہینڈلز کو افقی رخ پر ڈریگ کریں۔

▲ آبجیکٹ کی اونچائی تبدیل کرنے کے لیے اوپر یا نیچے کے وسطی ہینڈلز کو عمودی رخ پر ڈریگ کریں۔

▲ آبجیکٹ کی لمبائی اور چوڑائی کو متناسب طور پر تبدیل کرنے کے لیے چاروں کونوں پر بنے کسی ایک ہینڈل کو ڈریگ کریں۔

3- جب آبجیکٹ مطلوبہ سائز کا ہو جائے تو ماؤس بٹن چھوڑ دیں۔

☆ **ٹپس**...... آبجیکٹ کو ری سائز کرنے کا ایک اور طریقہ پراپرٹی بار پر متعلقہ ٹیکسٹ باکسز میں نئی ویلیوز ٹائپ کر کے Enter دبانا ہے (شکل 4.18)۔

☆...... آپ کسی آبجیکٹ کو سکیل کر کے بھی اس کا سائز تبدیل کر سکتے ہیں' جیسا کہ سبق 14 میں بتایا گیا ہے۔

شکل 4.18......آپ افقی (H)، عمودی (V) یا کونوں والے (P) ہینڈلز کو ڈریگ کر کے آبجیکٹ کا سائز تبدیل کر سکتے ہیں۔

ہینڈلز ڈریگ کرنے کے متعلق کچھ مزید

☆ کسی آبجیکٹ کو اس کے وسطی نقطے کے لحاظ سے سکیل کرنے کے لیے Shift کی دبا کر ری سائز کریں۔

☆ آبجیکٹ کو 100 فیصد کے حساب سے بڑا کرنے کے لیے Ctrl کی دبا کر ری سائز کریں۔

آبجیکٹس کو ڈیلیٹ کرنا

کسی ناقص آبجیکٹ کو ری سائز یا ایڈٹ وغیرہ کرنے کی بجائے کبھی کبھی ڈیلیٹ کر دینا زیادہ مفید رہتا ہے۔ کسی آبجیکٹ کو ڈپلیکیٹ کرنے کے لیے اسے سلیکٹ کریں اور Edit، Delete سلیکٹ کریں یا Del کی دبا دیں۔

☆ **ٹپس** ......Del کی کے بجائے Backspace کی دبانے سے کچھ بھی نہیں ہوگا۔

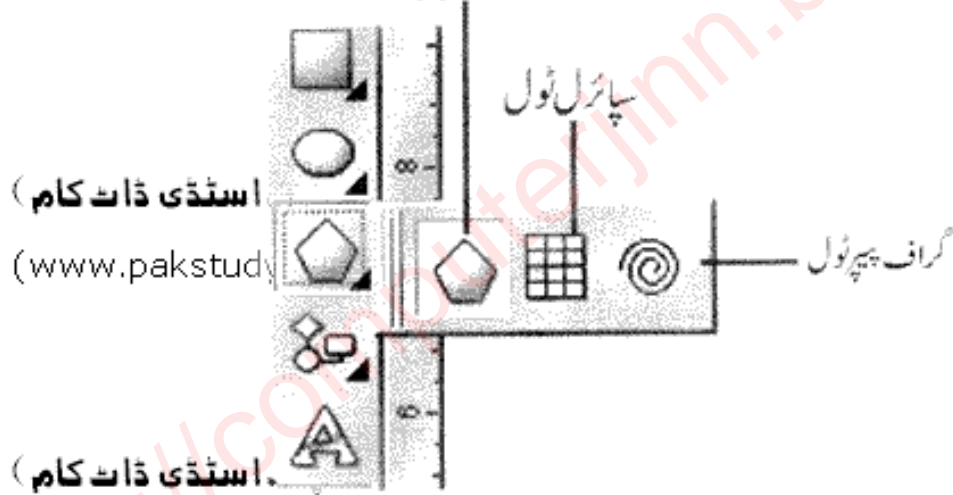
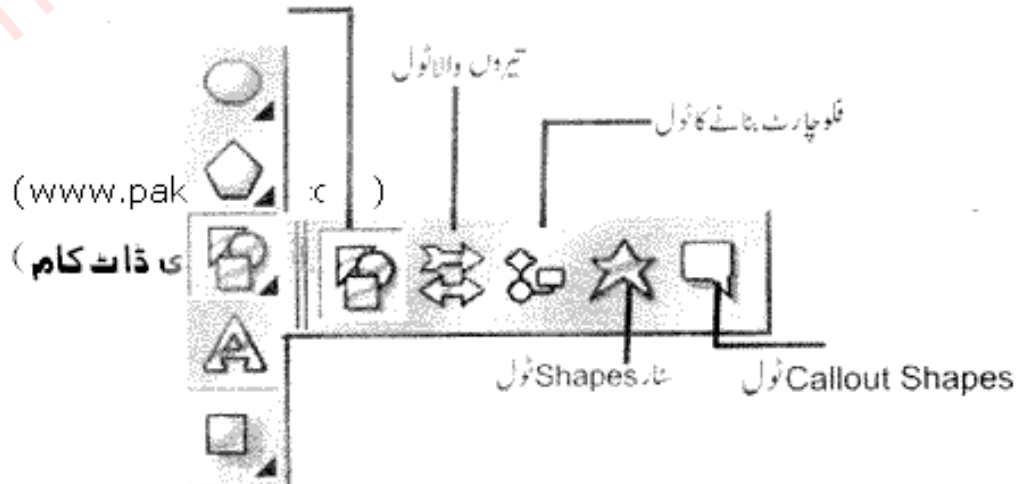
☆......اگر کسی آبجیکٹ کو غلطی سے ڈیلیٹ کر دیا گیا ہے تو Edit، Undo سلیکٹ کرنے یا Ctrl+Z دبانے سے وہ بحال ہو جائے گا۔ دیگر ڈیلیٹ کی ہوئی چیزوں کو Undo ڈاکر میں سابقہ کمانڈز تک جانے کے ذریعہ بحال کیا جا سکتا ہے۔

☆......اگر بیک وقت متعدد آبجیکٹس کو ڈیلیٹ کرنا ہے تو ان سب کو سلیکٹ کر کے Del کی دبا دیں۔

سبق 5

پیچیدہ اشکال

اس سبق میں آپ کو پیچیدہ شکل والے آبجیکٹس بنانے کے متعلق بتایا جائے گا۔

کورل ڈرا 11 میں متعدد قسم کی پیچیدہ اشکال بنانا بہت آسان ہے۔آپ کو اس کام کیلئے بہت زیادہ محنت نہیں کرنا پڑتی۔بس ضرورت ہوتی ہے آبجیکٹ فلائی آوٹ (شکل 5.1) یا Perfect Shapes فلائی آوٹ (شکل 5.2) میں سے ایک ٹول سلیکٹ کرنے کی۔

شکل 5.1......آبجیکٹ فلائی آوٹ میں کثیر الاضلاع، Spirals اور grids بنانے کیلئے ٹولز موجود ہیں۔

شکل 5.2......Perfect Shapes فلائی آوٹ میں موجود ٹولز کی نشاندہی۔

اس سبق میں سکھائے گئے طریقوں کی مدد سے آپ اپنی ڈرائنگو کے لیے مختلف قسم کے زبردست آبجیکٹس بنانے کے قابل ہو سکیں گے۔ آپ نہ صرف کثیرالاضلاع 'Spirals' ستارے، تیر اور فلو چارٹ کی علامتیں بنانا سیکھیں گے بلکہ گراف پیپر ٹول کی مدد سے grids بنانے کے متعلق بھی آگاہی حاصل کریں گے۔ اس کے علاوہ بیلونز' دل' مختلف مسکراتے ہوئے چہرے وغیرہ بنانے کے متعلق بھی بات کی جائے گی۔

کثیرالاضلاع اور ستارے

متعدد پہلوؤں پر مشتمل شکل کو Polygon یا کثیرالاضلاع کہتے ہیں۔ اس کی سادہ ترین مثال مثلث ہے۔ کورل ڈرا 11 میں 500 اطراف والی اشکال بنانے کی سہولت بھی موجود ہے۔ ستارہ ایک کثیرالاضلاع کی خصوصی صورت ہے۔ کوئی کثیرالاضلاع بنانے کے بعد آپ اسے بہ آسانی ستارے میں یا ستارے کو کثیرالاضلاع میں تبدیل کر سکتے ہیں۔

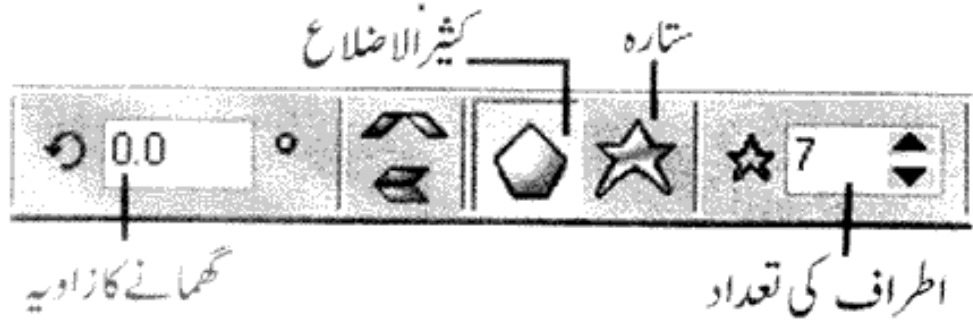
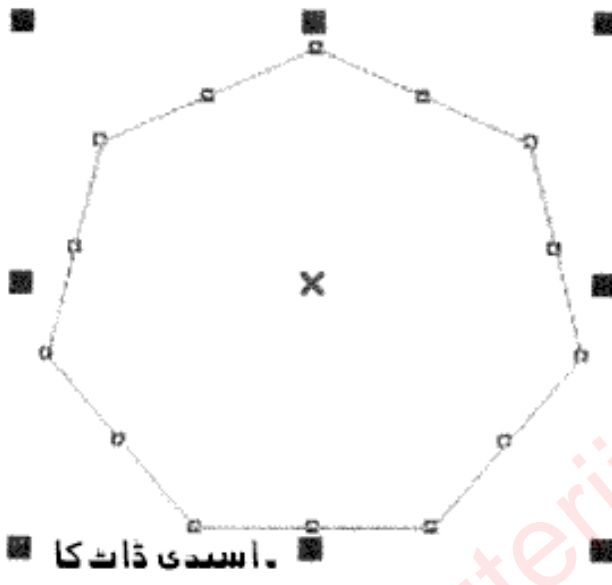
Polygon بنانے کے لیے:

1- ٹول باکس کے Object فلائی آؤٹ (شکل 5.1) میں سے Polygon ٹول سلیکٹ کریں یا Y کی دبائیں۔

پوائنٹر ایک جمع کے نشان کی صورت اختیار کر لے گا جس کے ساتھ ایک Polygon کی علامت منسلک ہوگی۔

2- پراپرٹی ٹاسک بار پر Polygon آئیکن کلک کر کے Number of Points On Polygon ٹیکسٹ باکس (شکل 5.3) میں تعین کریں کہ کتنی اطراف والا کثیرالاضلاع بنانا چاہتے ہیں۔

3- ترچھے رخ پر ڈریگ کرنے سے کثیرالاضلاع بن جائے گا۔

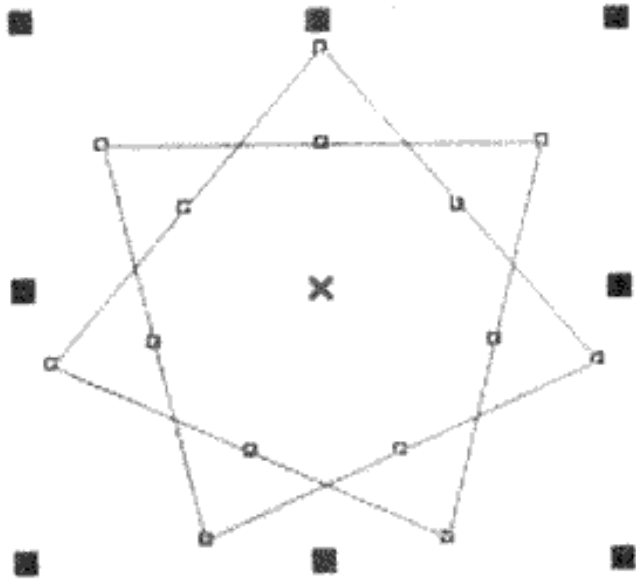
جب آپ ماؤس بٹن چھوڑتے ہیں تو آبجیکٹ کے Perimeter یا محیط کے گرد نوڈز ظاہر ہوتے ہیں اور آبجیکٹ سلیکٹ کیا ہوا نظر آتا ہے (شکل 5.4)۔

شکل 5.3......کثیر الاضلاع یا ستارہ ڈرا کرنے سے پہلے آپ پراپرٹی بار پر اس کی آپشنز میں تبدیلی کر سکتے ہیں۔

شکل 5.4......یہ سات اطراف والا سلیکٹڈ کثیر الاضلاع ہے۔

جبکہ ستارہ بنانے کا طریقہ یہ ہے:

-1 ٹول باکس کے Object فلائی آؤٹ میں سے (شکل 5.1) Polygon ٹول سلیکٹ کریں یا Y کی دبائیں۔

پوائنٹر ایک جمع کے نشان کی صورت اختیار کر لیتا ہے۔ جس کے ساتھ ایک Polygon کی علامت منسلک ہوتی ہے۔

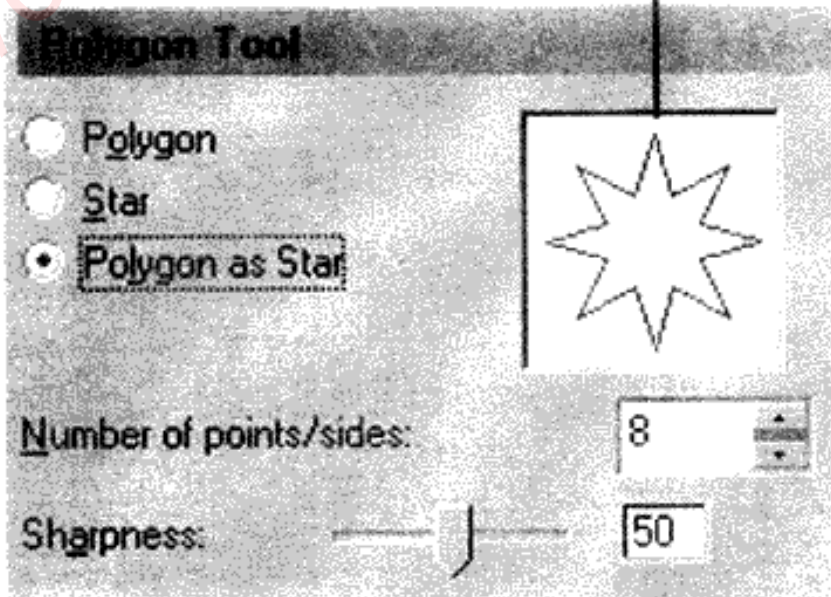
-2 پراپرٹی بار پر Star آئیکن کو کلک کریں اور Number of points on Polygon ٹیکسٹ باکس میں اطراف کی تعداد بتائیں (شکل 5.3)۔

-3 آڑے رخ پر ڈریگ کر کے ستارہ بنائیں۔ ماؤس بٹن چھوڑنے پر آبجیکٹ کے اردگرد نوڈز اور سلیکشن ہینڈلز ظاہر ہوتے ہیں (شکل 5.5)۔

شکل 5.5......یہ سات کونوں والا ایک سلیکٹڈ سٹار ہے۔

کثیر الاضلاع بطور ستارہ

آپ Polygon ٹول کی مدد سے ایک اور قسم کا ستارہ بھی بنا سکتے ہیں جسے Polygan as Star کہتے ہیں۔ پیچھے بنائے ہوئے ستارے کے برعکس یہ ستارہ ایک آؤٹ لائن ہوتا ہے جسے بہ آسانی فِل (fill) کیا جا سکتا ہے۔

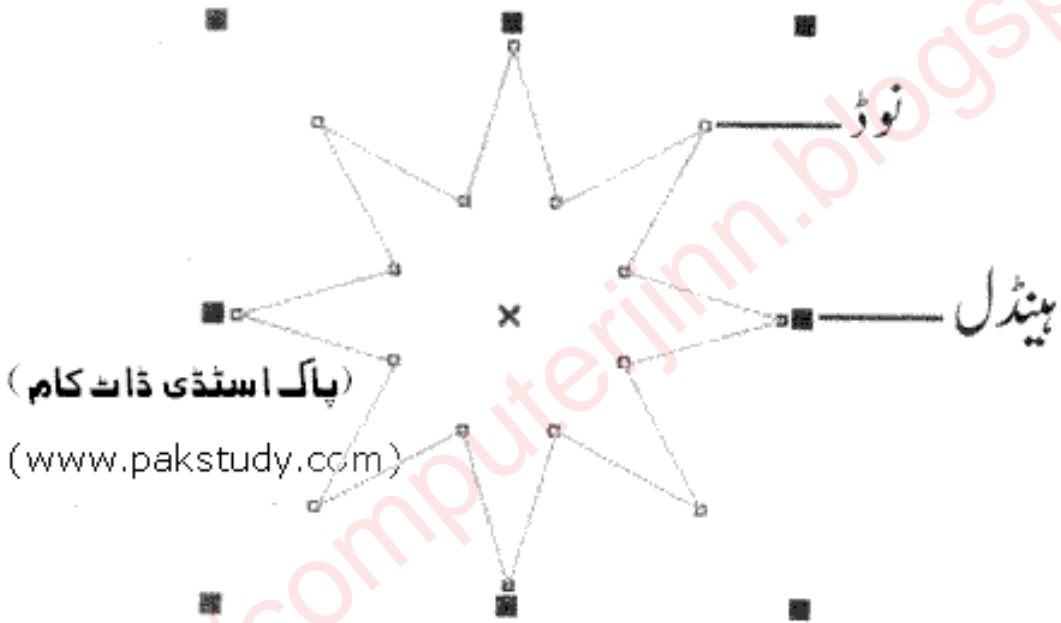
Polygon as Star بنانے کے لیے:

-1 Polygon ٹول کو ڈبل کلک کریں۔ آپشنز ڈائیلاگ باکس ظاہر ہوتا ہے (شکل 5.6)۔

شکل 5.6......آپشنز ڈائیلاگ باکس کے Polygon Tool سیکشن میں آبجیکٹ کے ڈیفالٹس میں تبدیلی کی جا سکتی ہے۔

-2 Polygon as Star ریڈیو بٹن کلک کریں۔

-3 ستارے کے لیے کونوں کی تعداد کا تعین اور Sharpness سلائیڈر بار کو ایڈجسٹ کریں۔ سیٹنگز تبدیل کرنے کے دوران پری ونڈو میں دیکھا جاسکتا ہے کہ اس کی صورت کیا ہوگی۔

-4 OK کلک کردیں۔

اب کلک اور ڈریگ کرنے کے ذریعہ ایک Polygon as Star بنائیں (شکل 5.7)۔ ماؤس بٹن چھوڑنے پر آبجیکٹ سلیکٹ کیا ہوا دکھائی دے گا۔

شکل 5.7...... پولی گن ٹول کی مدد سے بنایا گیا ستارہ۔

☆ پولی گن (کثیر الاضلاع) کو بطور سٹار ڈرا کرتے وقت اصل میں آپ صرف پولی گن کی ایک سپیشل instance ہی بنا رہے ہوتے ہیں۔ بعد میں پولی گن بطور سٹار کو ایک نارمل سٹار میں تبدیل کرنے کے لیے آبجیکٹ کو سلیکٹ کریں اور ٹول بار پر سٹار آئیکن کلک کریں۔ یہ عمل اس کے الٹ بھی دہرایا جاسکتا ہے۔

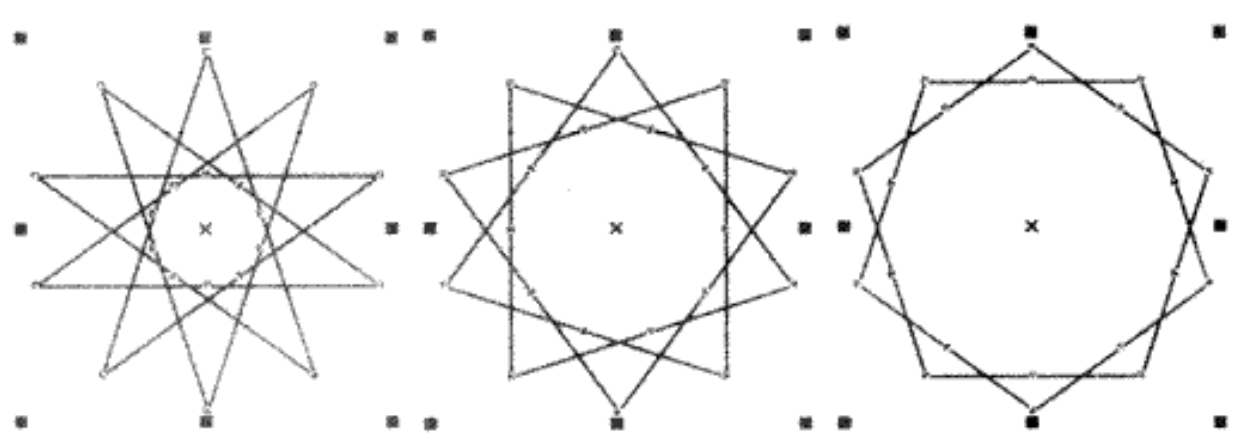
☆ آپ Star Shapes ٹول کی مدد سے کئی قسم کے بنے بنائے ستارے بھی ڈرا کرسکتے ہیں، جیسا کہ آگے چل کر وضاحت کی جائے گی۔

کثیرالاضلاع یا ستارے میں ترمیم کرنا

ایک کثیرالاضلاع یا ستارہ بنانے کے بعد آپ اس میں مندرجہ ذیل ترامیم کر سکتے ہیں:

- سلیکٹ کیے ہوئے پولی گن کو ستارے یا ستارے کو پولی گن میں تبدیل کرنے کے لیے پراپرٹی بار پر Star یا Polygon کو کلک کریں۔
- پراپرٹی بار پر بنے ٹیکسٹ باکس میں مختلف تعداد انٹر یا سلیکٹ کر کے اطراف کی تعداد تبدیل کریں۔
- پراپرٹی بار پر Angle of Rotation ٹیکسٹ باکس میں نمبر ٹائپ کرنے کے ذریعے آبجیکٹ کو گھمائیں۔ اس کام کے لیے آبجیکٹ کے سنٹر میں ایک مرتبہ کلک اور اس کے بعد کسی ایک rotation arrow کو ڈریگ بھی کیا جاسکتا ہے (شکل 5.8)۔

شکل 5.8......آبجیکٹ کے گرد آٹھ rotation arrows دکھائی دے رہے ہیں۔

- پراپرٹی بار پر Sharpness سلائیڈر کو آگے پیچھے کر کے ستارے کے کونوں کی تعداد میں تبدیلی لائیں (شکل 5.9)۔

شکل 5.9......ایک 10 کونوں والے ستارے کیلئے Sharpness کی تین (3-1)
سیٹنگز دکھائی گئی ہیں۔

- کثیر الاضلاع یا سٹار کی لائن کی موٹائی' آوٹ لائن کلر یا فل کلر تبدیل کریں۔
- ہینڈل کو کلک اور ڈریگ کرکے آبجیکٹ کے سائز میں ترمیم کریں۔

☆ **ٹپس** ...... پولی گن ٹول کے لیے ڈیفالٹ سیٹنگز ...... نہ کہ پراپرٹی بار والی سیٹنگز ...... تعین کرتی ہیں کہ آیا آپ پولی گن بنائیں گے یا سٹار; اور اس کی طراف کی تعداد اور Sharpness کیا ہوگی۔ نئے ڈیفالٹس سیٹ کرنے کے لیے (شکل 5.6) Polygon ٹول کو ڈبل کلک کریں یا کسی بھی آبجیکٹ کو سلیکٹ کیے بغیر پراپرٹی بار پولی گن آپشنز سیٹ کر دیں۔

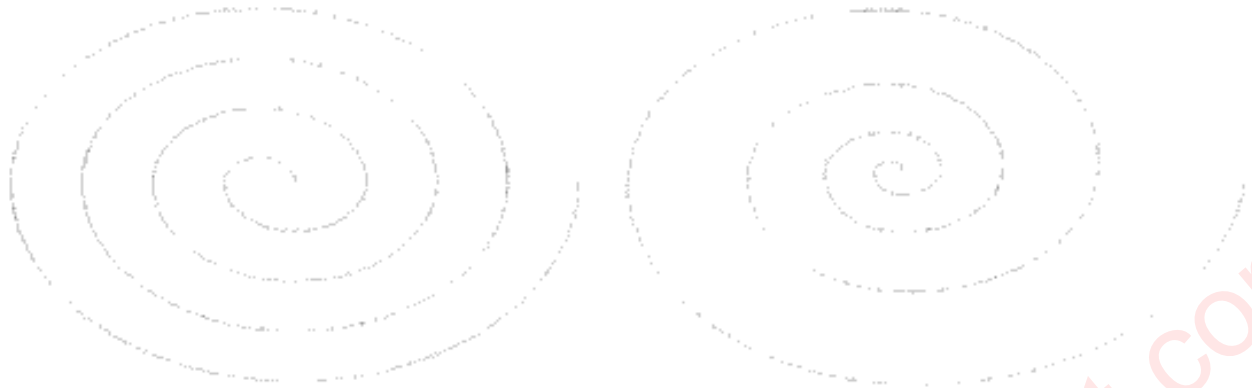
☆ ...... نمبر آف پوائنٹ آن پولی گن ٹیکسٹ باکس میں (شکل 5.3 دیکھیں) تعداد تبدیل کرنے سے صرف نئے بنائے جانے والے پولی گنز یا اس وقت سلیکٹڈ پولی گنز ہی متاثر ہوں گے۔ دیگر میں کوئی تبدیلی نہیں آئے گی۔

☆ ...... اگر برابر لمبائی اور چوڑائی والا کثیر الاضلاع یا ستارہ بنانا ہو تو Ctrl دبا کر ڈریگ کریں۔ Shift کی دبا کر ڈریگ کرنے سے آبجیکٹ اپنے مرکز کی بنیاد پر بنایا جائے گا۔

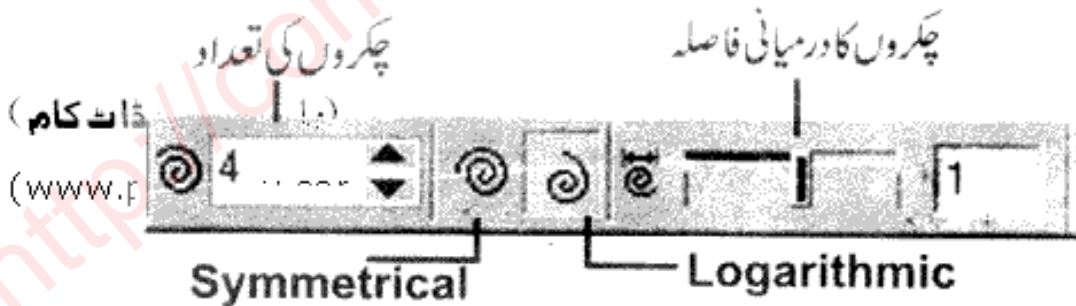
Spirals یا چکردار اشکال بنانا

آپ دو قسم کی چکردار اشکال بنا سکتے ہیں: symmetrical اور logarithmic۔
ان دونوں کی مثال شکل 5.10 میں ملاحظہ کریں۔ symmetrical چکر کے چکروں کے

درمیان فاصلہ برابر ہوتا ہے جبکہ logarithmic چکر کے چکروں کا فاصلہ مرکز سے دوری کے ساتھ ساتھ بڑھتا جاتا ہے۔

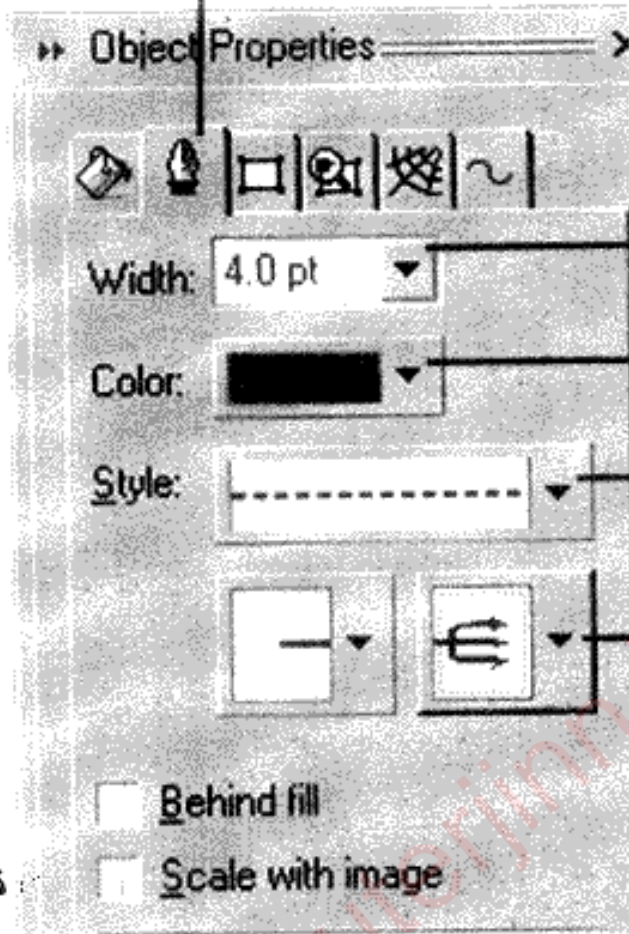
Spiral بنانے کا طریقہ ذیل میں دیا گیا ہے:

شکل 5.10......چکردار اشکال کی دو صورتیں: symmetrical اور logarithmic۔ Ctrl کی دبا کر ڈریگ کرنے سے کامل گولائی والا چکر بنے گا۔

1- ٹول باکس کے Object فلائی آؤٹ میں سے Spiral ٹول سلیکٹ کریں (شکل 5.1) یا A دبائیں۔ پوائنٹر جمع کے نشان کی صورت اختیار کرلے گا جس کے ساتھ ایک چھوٹا سا چکر منسلک ہوگا۔

2- پراپرٹی بار پر متعلقہ بٹن کلک کر کے (شکل 5.11) symmetrical یا logarithmic چکر سلیکٹ کریں۔

شکل 5.11......چکر ڈرا کرنے سے پہلے پراپرٹی بار پر مرضی کی سیٹنگز کریں۔

3- Spiral Revolutions ٹیکسٹ باکس میں بتائیں کہ شکل کتنے چکروں پر مشتمل ہو۔

4- اگر آپ نے logarithmic چکر بنانے کا انتخاب کیا ہے تو Spiral Expansion Factor ٹیکسٹ باکس میں نمبر انٹر کر کے یا سلائیڈر ڈریگ کر کے تعین کریں کہ چکر کا ہر دائرہ کتنا وسیع ہوتا جائے۔

5- اب چکر بنانے کے لیے آڑے رخ پر ڈریگ کریں۔ جب چکر کا مطلوبہ سائز ہو جائے تو ماؤس بٹن چھوڑ دیں۔

شکل 5.12......آبجیکٹ پراپرٹیز ڈاکر کی آؤٹ لائن ٹیب۔

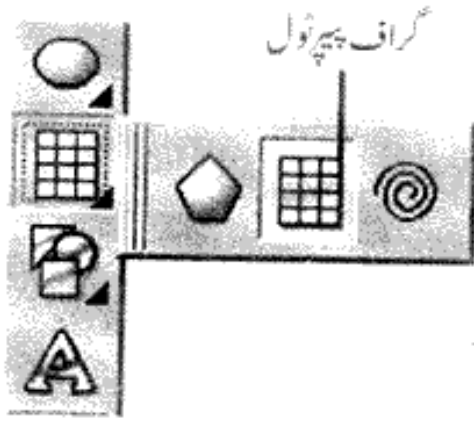
☆ **ٹپس** ...... کثیر الاضلاع یا ستاروں کے برعکس چکروں کے معاملے میں آپ کو ڈرا کرنے سے قبل پراپرٹی بار پر Spiral کی سیٹنگز کرنا پڑیں گی۔ بعد میں سیٹنگز تبدیل کرنے سے آپ کے بنائے ہوئے چکر پر کوئی فرق نہیں پڑے گا۔

☆ ...... چکر کے ڈھیلے ہونے کے انداز کا دارومدار اس بات پر ہے کہ آپ نے کس زاویے پر ڈریگ کیا ہے۔ چاروں ممکنات کو آزما کر دیکھیں۔

☆ ...... لائن کی موٹائی، ٹائپ، رنگ یا حتمی تاثر (مثلاً بطور تیر) تبدیل کرنے کے لیے کسی ڈرا کیے ہوئے چکر کو سلیکٹ کرنے کے بعد Edit، Properties سلیکٹ کریں اور ظاہر ہونے والے ڈاکر میں Outline ٹیب کو کلک کریں (شکل 5.12)۔

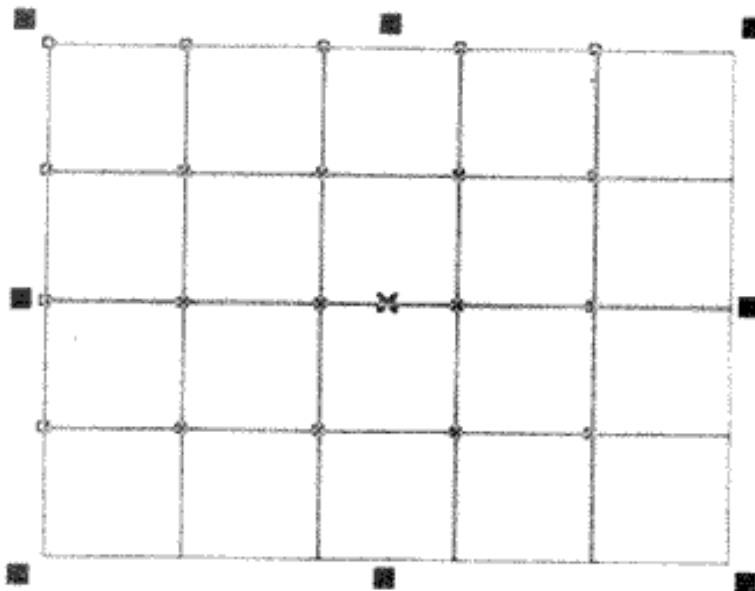
Grids ڈرا کرنا

اگر آپ گراف پیپر یا سپریڈشیٹ کی شکل کا کوئی آبجیکٹ بنانا چاہتے ہیں تو کورل ڈرا 11 کا نیا Graph Paper ٹول استعمال کرنا ہوگا۔

-1 ٹول باکس کے Object فلائی آؤٹ میں گراف پیپر ٹول کو سلیکٹ کریں (شکل 5.13)۔

شکل 5.13......ٹول باکس میں گراف پیپر ٹول کو پوائنٹ کیا گیا ہے۔

-2 پراپرٹی بار کے ٹیکسٹ باکسز میں grid کے لیے کالموں اور rows کی تعداد کا تعین کریں (شکل 5.14)۔

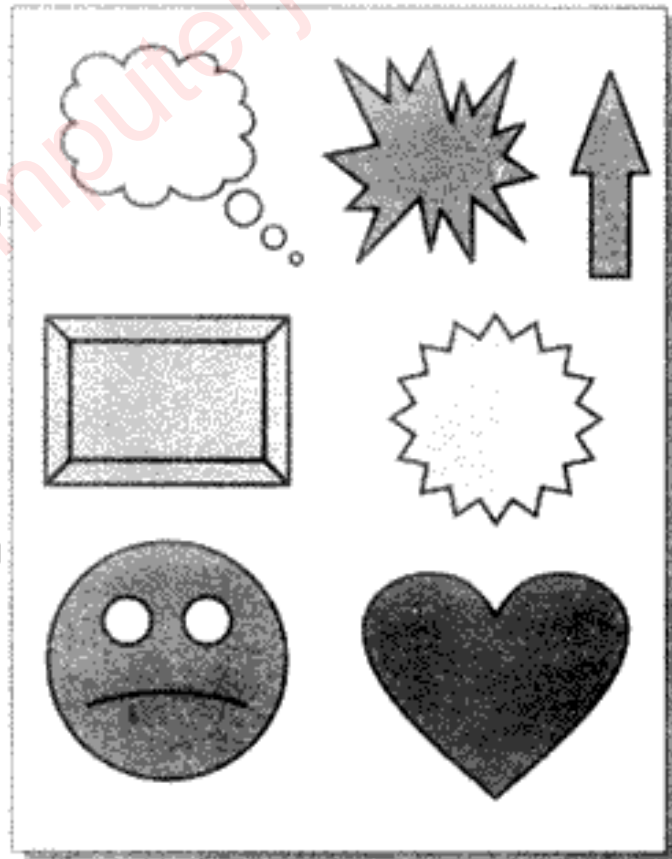
-3 grid ڈرا کرنے کے لیے کلک اور ڈریگ کریں۔ ماؤس بٹن چھوڑنے پر grid سلیکٹ کی ہوئی صورت میں نظر آئے گی (شکل 5.15)۔

شکل 5.14......کالموں اور rows کی تعداد متعین کرنے کے لیے ٹیکسٹ باکسز۔

شکل 5.15......پانچ کالموں اور چار rows والی ایک grid۔

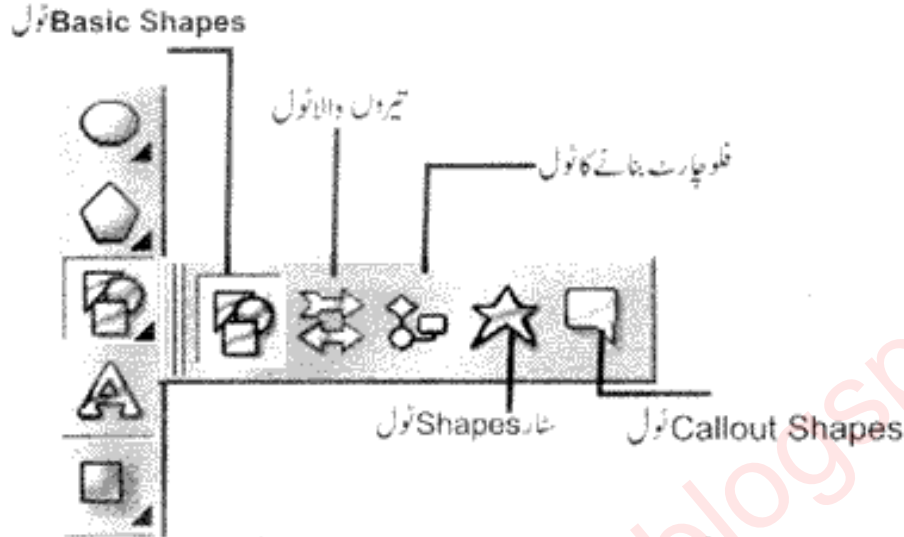
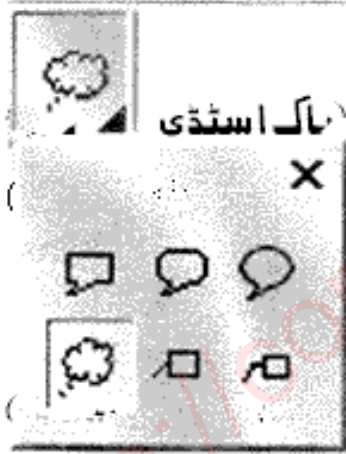
☆ٹپس ...... grid اصل میں گروپ کیے ہوئے مستطیلوں کی سیریز پر مشتمل ہوتی ہے۔ اگر آپ کسی ایک انفرادی grid سیل کو ڈیلیٹ یا اس میں کوئی اور تبدیلی (مثلاً رنگ کی) کرنا چاہتے ہیں تو پہلے grid کو اَن گروپ کریں۔ grid کو سلیکٹ کریں اور Arrange' Ungroup سلیکٹ کریں یا Ctrl+U دبائیں۔

☆ ...... ڈرا کرنے سے پہلے grid کے لیے rows اور کالموں کی تعداد کا تعین کرنا ضروری ہے۔ بعد میں کی گئی تبدیلیاں اس پر اثر انداز نہ ہو سکیں گی۔

کامل اشکال کی ڈرائنگ

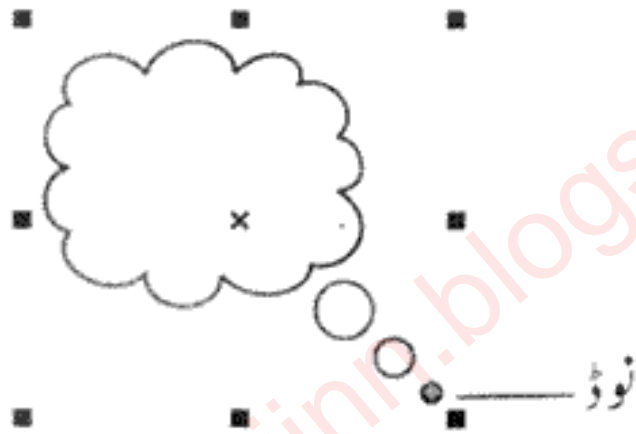
کورل ڈرا 11 کا ایک نیا فیچر Perfect Shapes ہے (شکل 5.16)۔ یہ بنے بنائے اور عام استعمال ہونے والے آبجیکٹس ہیں جنہیں کورل ڈرا میں بہت آسانی سے بنایا جاسکتا ہے۔

شکل 5.16 ...... کامل اشکال میں سے چند ایک نمونے۔

1- ٹول باکس میں Perfect Shapes فلائی آؤٹ میں سے ایک ٹول سلیکٹ کریں (شکل 5.17)۔ ماؤس پوائنٹر کی صورت تبدیل ہو جائے گی۔

2- پراپرٹی بار پر Perfect Shapes آئیکن (شکل 5.18) میں سے آبجیکٹ کی مطلوبہ شکل منتخب کریں۔

شکل 5.17......ٹول باکس کے Perfect Shapes فلائی آؤٹ میں موجود ٹولز۔

شکل 5.18......پراپرٹی بار پر آئیکن میں دستیاب مختلف اشکال۔

3- کلک اور ڈریگ کریں۔ ماؤس بٹن چھوڑنے پر ڈرائنگ مکمل ہو جائے گی اور نیا آبجیکٹ سلیکٹ کیا ہوا نظر آئے گا۔

☆ ٹِپ...... آپ تکمیل شدہ آبجیکٹ کی لائن کی موٹائی اور سٹائل تبدیل کرنے کے لیے پراپرٹی بار میں سے آپشنز سلیکٹ کر سکتے ہیں۔ بہت سے Perfect Shape آبجیکٹس میں ایک ڈائمنڈ کی صورت کا سرخ نقطہ ہوتا ہے جسے ڈریگ کر کے آبجیکٹ میں ترمیم کی جا سکتی ہے (شکل 5.19)۔ مثلاً Smiling face آبجیکٹ کی مسکراہٹ والا نوڈ ڈریگ کرنے کے ذریعہ اسے اداس دکھانا ممکن ہے۔

☆ٹپ...... کچھ ایک پرفیکٹ شیپ آبجیکٹ خود بخود متناسب شکل میں ڈرا ہوتے ہیں تاہم Ctrl کی دبا کر ڈریگ کرنے کے ذریعہ آبجیکٹ کو متناسب بنایا جا سکتا ہے۔ پرفیکٹ شیپس کی مدد سے ڈرائنگ کرتے وقت اضافی تاثرات حاصل کرنے کے لیے آپ مختلف سمتوں میں ڈریگ کر کے دیکھ سکتے ہیں۔ مثلاً آڑا' ترچھا' عمودی یا افقی سمت میں۔

شکل 5.19...... پرفیکٹ شیپس ٹول کی مدد سے بنایا گیا ایک آبجیکٹ۔

(پاک اسٹڈی ڈاٹ کام)
(www.pakstudy.com)

(www.pakstudy.com)
(پاک اسٹڈی ڈاٹ کام)

سبق 6

نوڈزاور پاتھ

آپ کو اس سبق میں نوڈز کو تبدیل کرنے اور آبجیکٹ کا پاتھ سیٹ کرنے کے بارے میں بتایا جائے گا۔

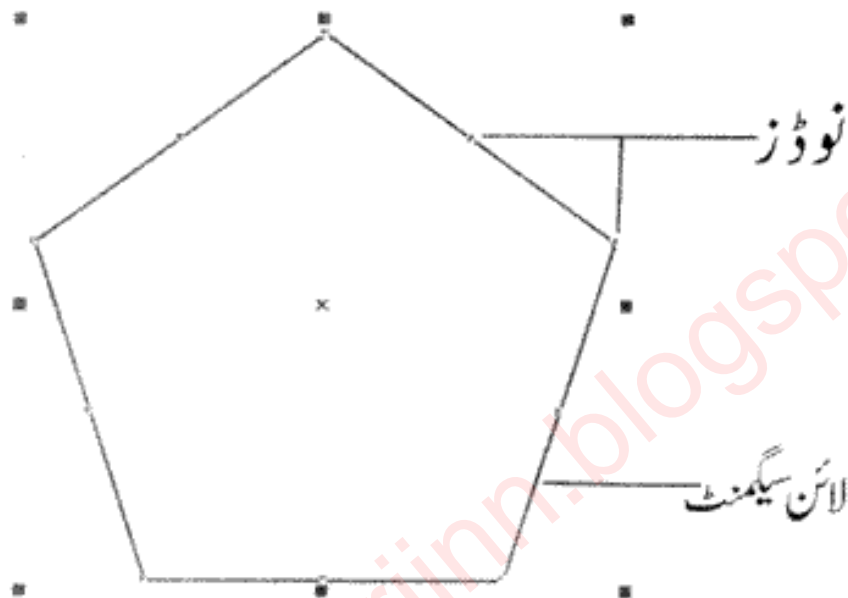
نوڈزاور پاتھ کیا ہیں؟

کسی آبجیکٹ کے نوڈز میں ترمیم وتبدیلی کے لیے Shape ٹول (اشکال 6.1 استعمال ہوتا ہے۔ Nodes وہ چھوٹے چھوٹے ڈبے ہیں جو آبجیکٹ کو بناتے ساتھ ہی سلیکٹ کرنے پر اس کے پاتھ پر ظاہر ہوتے ہیں۔ دونوڈز کی درمیانی لائن کو لائن سیگمنٹ کہتے ہیں۔(شکل 6.2)

شکل 6.1......Shape Edit فلائی آوٹ میں سے شیپ ٹول سلیکٹ کریں یا F10 دبائیں۔

ہوسکتا ہے کہ نوڈز دیکھنے میں بالکل بیکار معلوم ہوں۔ لیکن درحقیقت وہ نہایت طاقتور ہیں۔ آپ ان کی مدد سے کسی آبجیکٹ کے پاتھ کے لائن سیگمنٹ میں ترمیم کرتے ہیں۔

Shape ٹول سلیکٹ کرنے پر ماؤس پوائنٹر تیر کی نوک والی مثلث کی شکل اختیار

کرلیتا ہے۔ جب آپ اس ٹول کے ذریعہ کسی نوڈ کو سلیکٹ کرتے ہیں تو دو کام ہوتے ہیں:
نوڈ کالے رنگ کا ہو جاتا ہے' اور نوڈ کے ساتھ لیورز کے ذریعہ منسلک ایک یا دو کنٹرول پوائنٹس ظاہر ہو جاتے ہیں (شکل 6.3)۔ کنٹرول پوائنٹس کا کام کسی پاتھ کے سیگمنٹس کے خم کا تعین کرنا ہے۔ لیورز عارضی طور پر ظاہر ہو کر دکھاتے ہیں کہ نوڈ کے ساتھ کونسا کنٹرول پوائنٹ (یا پوائنٹس) منسلک ہے۔

شکل 6.2......آبجیکٹ کو سلیکٹ کرنے پر نوڈز دکھائی دے رہے ہیں۔

شکل 6.3......Shape ٹول کی مدد سے ایک نوڈ سلیکٹ کرنے پر اس کے کنٹرول پوائنٹس نظر آرہے ہیں۔

پاتھ سیگمنٹ کو خم دینے کے لیے اس کے کنٹرول پوائنٹس ہونا لازمی ہے۔ اگر کوئی پاتھ سیگمنٹ دونوں طرف کنٹرول پوائنٹ کا بارڈر نہیں رکھتا تو وہ بالکل سیدھا ہوگا۔

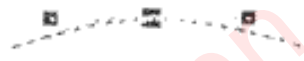
نوڈز کی تین اقسام

کورل ڈرا میں نوڈز کی تین اقسام ہیں:

- Smooth نوڈ......اس قسم کے نوڈ کے کنٹرول پوائنٹس بالکل آمنے سامنے ہوتے ہیں۔ ایک پوائنٹ کو حرکت دینے پر دوسرا بھی حرکت کرتا ہے۔ کنٹرول پوائنٹس کے درمیان فاصلہ مختلف ہوسکتا ہے (شکل 6.4)۔ اس کا

مطلب ہے کہ نوڈ کی ایک طرف والے پاتھ کو دوسری طرف والے پاتھ سے مختلف خم دیا جاسکتا ہے۔

شکل 6.4......ایک سموتھ نوڈ کے لیے کنٹرول پوائنٹس بالکل سیدھ میں ہیں جبکہ لیورز کی لمبائی مختلف ہے۔

- Symmetrical نوڈ ...... یہ بھی سموتھ نوڈ جیسا ہے۔ اس کے کنٹرول پوائنٹس ہمیشہ آمنے سامنے ہوتے ہیں۔ ایک کنٹرول پوائنٹ کو حرکت دینے پر مخالف پوائنٹ بھی حرکت کرتا ہے۔ فرق بس یہ ہے کہ کنٹرول پوائنٹس کا باہمی فاصلہ ہمیشہ ایک جتنا ہوتا ہے (شکل 6.5)۔ اس کے نتیجہ میں نوڈ کی دونوں طرف کی Shape مساوی ہوتی ہے۔

شکل 6.5......Symmetrical نوڈ کے کنٹرول پوائنٹس سیدھ میں ہونے کے علاوہ لیورز کی لمبائی بھی ایک جتنی ہوتی ہے۔

- Cusp نوڈ...... یہ کسی پاتھ پر نوکیلے کونے بنانے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔ Cusp نوڈ کے کنٹرول پوائنٹس ایک دوسرے سے آزادانہ طور پر حرکت کرتے ہیں؛ چنانچہ Cusp نوڈ میں سے گزرنے والے خط کو ایک نوکدار زاویے پر خم دیا جاسکتا ہے (شکل 6.6)۔

شکل 6.6......Cusp نوڈ کے کنٹرول پوائنٹس ایک دوسرے سے آزاد اور لیورز کی لمبائی مختلف ہوتی ہے۔

نوڈ کی ایک قسم کو دوسری میں تبدیل کرنے کے لیے اسے Shape ٹول کی مدد سے رائیٹ کلک کریں اور ظاہر ہونے والے مینو میں (شکل 6.7) سے نوڈ کی ٹائپ منتخب کرلیں۔ نوڈ کی ٹائپ منتخب کرنے کا دارومدار اس بات پر ہے کہ آپ اردگرد والے لائن سیگمنٹس کو کس طرح متشکل کرنا چاہتے ہیں۔

Add
Delete
To Line
To Curve
Cusp
Smooth
Symmetrical
Auto-Close
Join
Break Apart
Reverse Curve
Elastic Mode
Properties

شکل 6.7......Shape ٹول کا رائیٹ کلک مینو۔

آبجیکٹ کو Curves میں تبدیل کرنا

کوئی دائرہ یا مستطیل شکل بنانے (یا ان پیج میں سے کوئی الفاظ کورل ڈرا میں پیسٹ کرنے) کے بعد آپ ان کی شکل و صورت میں تبھی تبدیلی کرسکیں گے جب انہیں Curves میں تبدیل کیا جاچکا ہو۔ (صرف Spirals، فری ہینڈ لائنیں ہی پہلے سے Curved آبجیکٹس ہوتی ہیں)۔

کسی آبجیکٹ کو Curve میں بدلنے کے لیے:

1- Pick ٹول کی مدد سے آبجیکٹ کو سلیکٹ کریں۔

2- Arrange مینو میں سے Convert to Curves سلیکٹ کریں، Ctrl+Q دبائیں یا پراپرٹی بار پر Convert to Curves آئیکن کلک کردیں (شکل 6.8)۔

شکل 6.8......پراپرٹی بار پر Convert to Curves آئیکن کی نشاندہی۔

☆ ٹپ ...... کسی آبجیکٹ کے Curve کیے یا نہ کیے ہونے کے متعلق جاننے کے لیے سٹیٹس بار پر غور کریں۔ اگر آبجیکٹ کرو نہ کیا گیا ہو تو مثلاً "Rectangle on Layer1" لکھا ہوگا اور اگر اسے Curve کیا گیا ہے تو مثلاً "Curve on Layer1" وغیرہ لکھا نظر آئے گا۔ اس کے علاوہ نوڈز کی تعداد بھی بتائی جائے گی۔ غور کریں کہ سٹیٹس بار میں ظاہر ہونے والی عبارت کا دارومدار اس بات پر ہے کہ آپ نے Shape کو Pick ٹول کی مدد سے سلیکٹ کیا ہے یا Shape ٹول کی مدد سے۔

نوڈز پر کام کرنا

کسی Curve میں ترمیم کے لیے آپ نوڈ کو سلیکٹ اور تبدیل کرتے ہیں۔ آپ نوڈز کے ساتھ مندرجہ ذیل کام کر سکتے ہیں:

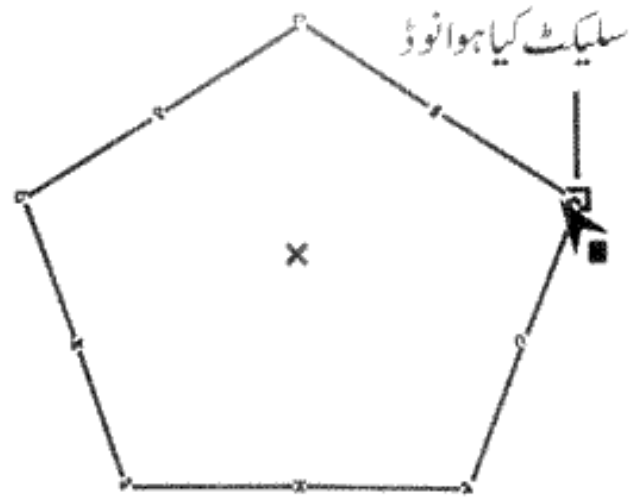
- نوڈ میں کنٹرول پوائنٹس شامل کرنا۔
- سیدھی لائنوں کو خم دینا یا خمیدہ لائنوں کو سیدھا کرنا۔
- نوڈز کو مختلف پوزیشنوں پر حرکت دینا اور کنٹرول پوائنٹس کو اِدھر اُدھر کرنا۔
- نوڈز کو شامل اور ڈیلیٹ کرنا۔
- نوڈز کو الگ کرنا۔
- دو نوڈز کو ملا کر ایک کرنا۔

نوڈز کو سلیکٹ کرنا:

بلاشبہ نوڈز پر کام کرنے کے لیے سب سے پہلے انہیں سلیکٹ کرنا ہوگا۔ اس کام کے لیے:

1- Shape ٹول کے ساتھ ایک Curved آبجیکٹ کو سلیکٹ کریں۔

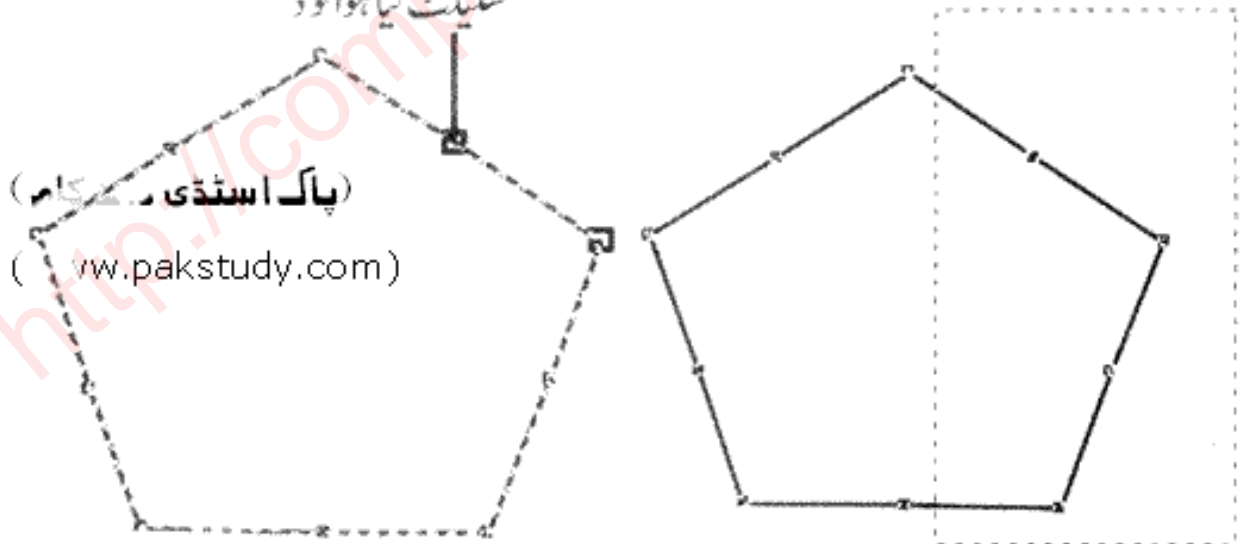
آبجیکٹ کے نوڈز Shape کے پاتھ پر ظاہر ہو جاتے ہیں۔ (سٹیٹس بار کو دیکھ کر معلوم کریں کہ کیا آبجیکٹ کو Curve کیا گیا ہے)۔

-2 Shape ٹول کی مدد سے کسی نوڈ کو کلک کر کے سلیکٹ کر لیں (شکل 6.9)۔

شکل 6.9...... Shape ٹول کے ذریعہ آبجیکٹ کے نوڈ کو سلیکٹ کرنا۔

ایک سے زائد نوڈز کو سلیکٹ کرنے کے لیے:

-1 Shape ٹول کے ساتھ ایک Curve آبجیکٹ کو سلیکٹ کریں۔

-2 Shift کی دبا کر دیگر نوڈز کو کلک کرتے جائیں ...... یا

مطلوبہ نوڈز کے گرد ایک مارکوئی ڈرا کریں (شکل 6.10)۔

شکل 6.10...... ایک سے زائد نوڈز کو سلیکٹ کرنے کے دو طریقے۔

☆ ٹِپ ...... سبھی نوڈز سلیکٹ کرنے کیلئے Edit ' Select All ' Nodes سلیکٹ کریں۔ جبکہ انہیں ڈی سلیکٹ کرنا ہو تو ڈرائنگ ونڈو میں کسی بھی خالی جگہ پر کلک کر دیں۔

ایک سے دوسرے ٹول کی سلیکشن

کورل ڈرا میں کام کے دوران اکثر Pick ٹول کی بار بار ضرورت پڑتی ہے۔ بار بار ٹول باکس تک جانا مشکل کا باعث بن سکتا ہے۔ کورل ڈرا 11 میں اس کا ایک حل پیش کیا گیا ہے۔ فرض کریں کہ آپ نے Shape ٹول سلیکٹ کر رکھا اور اب Pick ٹول کو سلیکٹ کرنا چاہتے ہیں تو بس Spacebar دبا دیں۔ سپیس بار کو دوسری مرتبہ دبانے سے دوبارہ Shape ٹول سلیکٹ ہو جائے گا۔

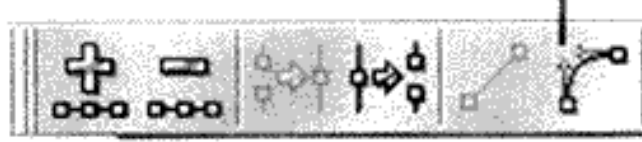
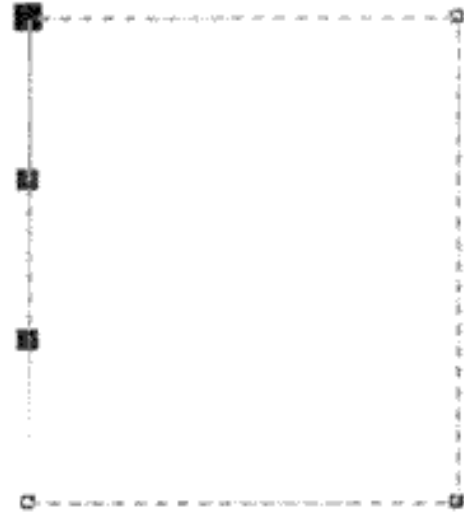
نوڈ اور پاتھ کی پراپرٹیز:

آپ پراپرٹی بار آئیکنز کی مدد سے نوڈز اور پاتھ کی پراپرٹیز تبدیل کر سکتے ہیں۔ مثلاً فرض کریں کہ آپ کے پاس دو لائنیں ہیں جنہیں آپ منسلک کرنا چاہتے ہیں۔ آپ دونوں لائنوں کے آخری سروں کو ملانے کے لیے پراپرٹی بار سے کام لے سکتے ہیں۔ کسی سیدھی لائن کو Curve یا Curved لائن کو سیدھی لائن میں تبدیل کرنے کے لیے آئیکنز بھی کلک کیے جا سکتے ہیں، جیسا کہ نیچے وضاحت کی گئی ہے۔

سیدھی لائن کو خمدار بنانے کا طریقہ:

کبھی کبھی آپ کا واسطہ کنٹرول سے عاری نوڈ کے ساتھ پڑے گا (شکل 6.11)۔ اس کی وجہ یہ ہے کہ ایک سیدھا لائن سیگمنٹ نوڈ میں سے گزر رہا ہوتا ہے۔ اس قسم کے نوڈ میں کنٹرول پوائنٹس دینے کے لیے لائن کو Curves میں تبدیل کرنا ہوگا۔

شکل 6.11 ...... سلیکٹڈ نوڈ کے کوئی کنٹرول پوائنٹس سے عاری نوڈ (شکل 6.11) کو سلیکٹ کریں۔ پراپرٹی بار پر نوڈ ایڈیٹنگ آئیکنز ظاہر ہو جائیں گے۔

2- Convert line to Curves کلک کریں (شکل 6.12)۔ لائن سیگمنٹ کی دونوں طرف کنٹرول پوائنٹس ظاہر ہوتے ہیں (شکل 6.13): ایک سلیکٹڈ نوڈ اور دوسرا اس سے اینٹی کلاک وائز پوزیشن پر واقع نوڈ میں۔

شکل 6.12......سیدھی لائن کو خمدار بنانے کے لیے اس آئیکن کو کلک کریں۔

شکل 6.13......سیدھی لائن کو خم دار بنانے کے بعد لائن سیگمنٹ کے اردگرد کنٹرول پوائنٹس نظر آرہے ہیں۔

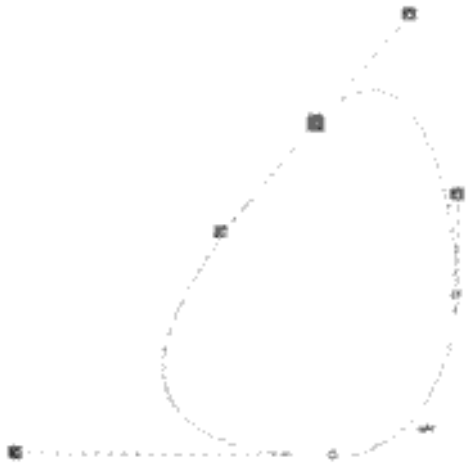
خم دار لائن کو سیدھا بنانا:

خم دار لائن سیگمنٹ کو سیدھا بنانے کے لیے:

1- Shape ٹول کے ذریعہ مطلوبہ نوڈ کو سلیکٹ کریں (شکل 6.14)۔

2- Convert Curve to Line پراپرٹی بار آئیکن (شکل 6.15) کو کلک کریں۔ کنٹرول پوائنٹس غائب ہو جاتے ہیں اور لائن سیدھی بن جاتی ہے (شکل 6.16)۔

شکل 6.14......Shape ٹول کی مدد سے اس نوڈ کو سلیکٹ کریں جسے سیدھی لائن بنانا چاہتے ہیں۔

شکل 6.15......Convert Curve To Line آئیکن کو پوائنٹ کیا گیا ہے۔

شکل 6.16......اوپر شکل 6.14 میں سلیکٹ کی گئی خم دار لائن سیدھی ہو گئی ہے۔

آبجیکٹ کی شکل میں ترمیم

بلاشبہ نوڈز کا مرکزی مقصد یہ ہے کہ آپ ان کی مدد سے لائن سیگمنٹ میں ترمیم اور آبجیکٹ کی شکل میں تبدیلی کر سکیں۔ کسی آبجیکٹ کی شکل تبدیل کرنے کی خاطر آپ کنٹرول پوائنٹس نوڈز یا لائن سیگمنٹس کو ڈریگ کر سکتے ہیں۔

کسی نوڈ کو حرکت دینے کے لیے:

1- Shape ٹول کے ساتھ آبجیکٹ کو سلیکٹ کریں۔

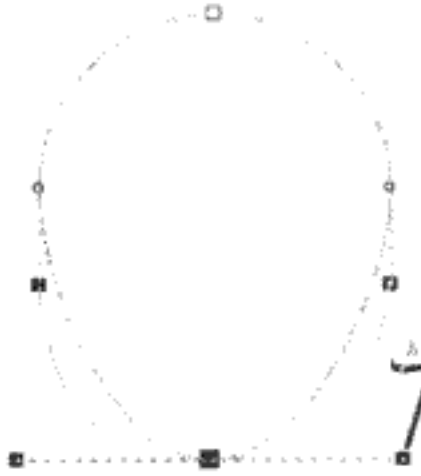
2- نوڈ کو کلک اور ڈریگ کرتے جائیں حتیٰ کہ وہ مطلوبہ شکل میں آجائے (شکل 6.17)۔

شکل 6.17......نوڈ کو ڈریگ کرنے کے ذریعہ آبجیکٹ کی شکل میں ترمیم کرنے کی مثال۔

3- اب ماؤس بٹن چھوڑ دیں۔

کنٹرول پوائنٹ میں تبدیلی لانی ہو تو:

1- Shape ٹول کے ساتھ نوڈ کو سلیکٹ کریں۔

2- کنٹرول پوائنٹ کو کلک اور ڈریگ کر کے مطلوبہ Curve یعنی خم تک لے جائیں (شکل 6.18)۔

شکل 6.18......نوڈ کے کنٹرول پوائنٹس کو ڈریگ کرنے کے ذریعہ Curve میں مزید ترمیم کی جاسکتی ہے۔

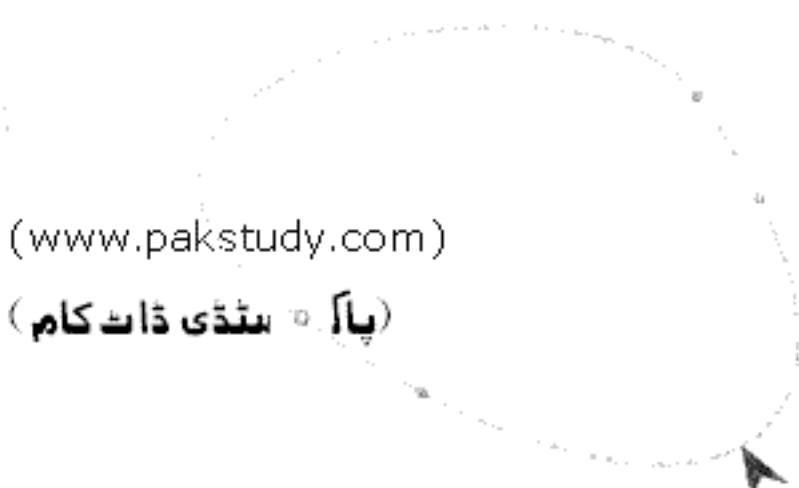
کسی لائن سیگمنٹ میں تبدیلی وترمیم کے لیے:

1- Shape ٹول کی مدد سے آبجیکٹ کو سلیکٹ کریں۔

2- Shape ٹول کے پوائنٹر کو آبجیکٹ کے پاتھ پر لائیں۔ پوائنٹر کے ساتھ الٹے S جیسا ایک نشان ظاہر ہو جائے گا۔

3- Shape ٹول کے ساتھ ایک لائن سیگمنٹ کو ڈریگ کریں (شکل 6.19 اور 6.20)۔

ڈریگ کرنے کے دوران آپ دیکھیں گے کہ لائن سیگمنٹ کو کھینچنے سے باقی کے آبجیکٹ پر بھی اثر پڑتا ہے: نوڈز وہیں کے وہیں رہتے ہیں جبکہ لائن سیگمنٹس کھنچ کر اپنے متعلقہ نوڈ کی ٹائپ کے مطابق ہی بن جاتے ہیں۔

4- Shape کے متعلق اطمینان ہو جانے پر ماؤس بٹن چھوڑ دیں۔

شکل 6.19......ایک لائن سیگمنٹ کو Shape ٹول کے ساتھ بھی ڈریگ کیا جاسکتا ہے۔

شکل 6.20......آبجیکٹ کے نوڈز جوں کے توں ہیں جبکہ صرف پاتھ سیگمنٹس متاثر ہوئے ہیں۔

پاتھ میں نوڈز شامل کرنا:

کسی پاتھ کی شکل مرضی کے مطابق بنانے میں مدد دینے کیلئے مطلوبہ جگہوں پر مزید نوڈز شامل کیے جاسکتے ہیں۔اس کام کے دو طریقے ہیں: manually اور automatically۔

خود ہی پاتھ میں نوڈ شامل کرنے کے لیے:

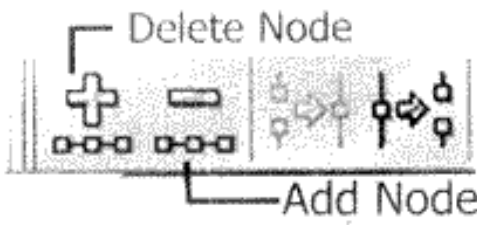
1- آبجیکٹ کو شیپ ٹول کے ساتھ سلیکٹ کریں۔

2- پاتھ پر اس جگہ کلک کریں جہاں نوڈ شامل کرنا چاہتے ہیں۔لائن سیگمنٹ پر گول شکل کا ایک عارضی نوڈ ظاہر ہوگا (شکل 6.21)۔

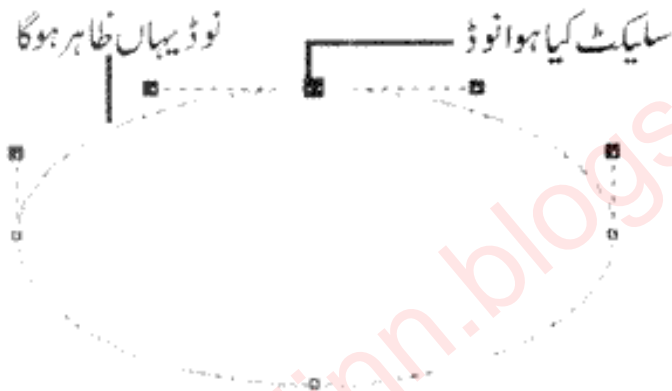
شکل 6.21......پاتھ پر شامل کیا گیا گول شکل والا عارضی نوڈ نظر آرہا ہے۔

3- اب مندرجہ ذیل میں سے ایک کام کریں:

- عارضی نوڈ کو رائیٹ کلک کریں اور ظاہر ہونے والے مینو (شکل 6.22) میں سے Add سلیکٹ کرلیں (دیکھیں شکل 6.7)۔
- کی بورڈ پر + کی دبائیں۔

- پراپرٹی بار پر Add Node(s) آئیکن (شکل 6.22) کلک کریں۔

شکل 6.22...... پراپرٹی بار پر نوڈ شامل کرنے کے لیے موجود آئیکن۔

آٹومیٹک طور پر ایک ہی لائن سیگمنٹ میں نوڈ شامل کرنے کے لیے:

1- Shape ٹول کی مدد سے وہ نوڈ سلیکٹ کریں جو اس لائن (جسے آپ ایڈٹ کرنا چاہتے ہیں) کی کلاک وائز پوزیشن پر واقع ہے (شکل 6.23)۔ پراپرٹی بار نوڈ کی ایڈیٹنگ کے آئیکنز دکھاتی ہے۔

شکل 6.23...... لائن سیگمنٹ کے دائیں طرف واقع نوڈ کو سلیکٹ کیا گیا ہے۔

2- پراپرٹی بار پر Add Node(s) آئیکن کلک کریں (شکل 6.22)۔ ایک نیا نوڈ ظاہر ہوتا ہے جو پاتھ کو دو برابر حصوں میں تقسیم کر دیتا ہے (شکل 6.24)۔

شکل 6.24...... لائن سیگمنٹ کے عین درمیان میں نیا نوڈ نظر آ رہا ہے۔

نوڈز کو ڈیلیٹ کرنا:

ضرورت پڑنے پر نوڈز کو ڈیلیٹ بھی کیا جا سکتا ہے۔ پاتھ میں سے کوئی نوڈ ڈیلیٹ کرنے کے لیے:

- نوڈ کو Shape ٹول کی مدد سے سلیکٹ کر کے Del یا - (منفی) کی دبائیں۔
- نوڈ کو Shape ٹول کے ساتھ سلیکٹ کر کے پراپرٹی بار پر Delete

Node(s) آئیکن کلک کریں۔

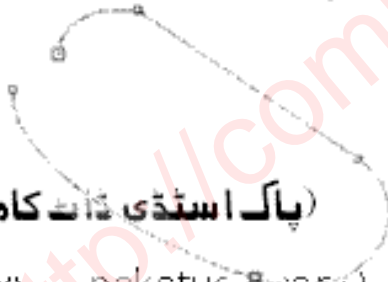
- نوڈ کو ڈبل کلک کریں۔
- نوڈ پر رائیٹ کلک کریں اور ظاہر ہونے والے مینو (شکل 6.7) میں سے Delete سلیکٹ کرلیں۔

بیک وقت متعدد نوڈز کو بھی سلیکٹ کر کے ڈیلیٹ کرنا ممکن ہے۔

Curve کے ٹکڑے کرنا:

Break Apart کمانڈ کو استعمال کر کے کلوز پاتھ والے خط کو اوپن پاتھ کی صورت دے سکتے ہیں۔ اس کا طریقہ ذیل میں دیا جا رہا ہے:

1- Shape ٹول کے ساتھ نوڈ پر اس جگہ رائیٹ کلک کریں جہاں سے کرو کو بریک کرنا چاہتے اور پھر ظاہر ہونے والے مینو (شکل 6.7) میں سے Break Apart کلک کریں...... یا نوڈ کو سلیکٹ کرنے (شکل 6.25) کے بعد پراپرٹی بار پر Break Curve آئیکن کلک کردیں۔

2- Shape ٹول کی مدد سے نئے نوڈ کو اصل نوڈ سے دور لے جائیں (شکل 6.26)۔

شکل 6.25...... Curve پر اس جگہ نوڈ کو سلیکٹ کریں جہاں سے اسے بریک کرنا ہو۔

شکل 6.26...... Break Apart کمانڈ لاگو کرنے کے بعد نوڈ کو پرے ڈریگ کریں۔

☆ **ٹپس** ...... کسی فل کیے ہوئے آبجیکٹ کا پاتھ بریک کرنے پر اس کا رنگ، پیٹرن یا ٹیکسچر وغیرہ ختم ہو جائے گا (کیونکہ اب پاتھ کو اوپن کر دیا گیا ہے)۔

☆ ...... نوڈ میں تبدیلیاں کرنے سے سلیکٹڈ نوڈ کے اینٹی کلاک وائز طرف واقع لائن سیگمنٹ بھی متاثر ہوگا۔

دونوڈز کو ملانا:

ایک اوپن پاتھ کو کلوز کرنے کی خاطر آپ دونوڈ کو جوڑ بھی سکتے ہیں۔ یہ کام کرنے کے دو طریقے ہیں:

- دونوڈز کو واحد نوڈ میں تبدیل کردیں۔
- دونوڈز کو ایک سیدھی لائن کے ساتھ ملادیں۔

اب ہم ان دونوں طریقوں کی وضاحت کریں گے۔

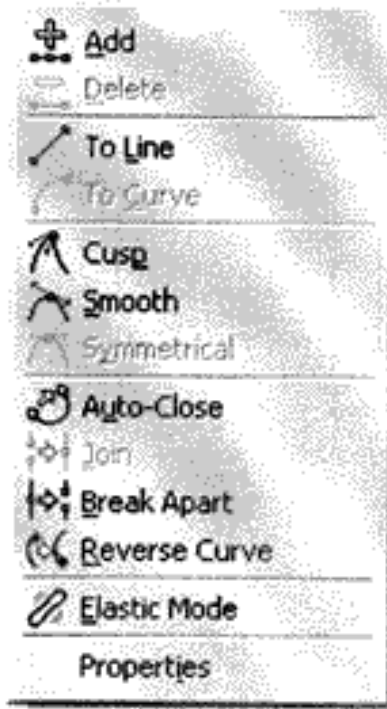
دونوڈز کو ایک میں تبدیل کرنے کے لیے:

1- پہلے نوڈ کو Shape ٹول کی مدد سے سلیکٹ کریں۔ پراپرٹی بار نوڈ ایڈیٹنگ آئیکنز دکھائے گی۔

2- Shift کی دبائیں اور دوسرے نوڈ کو پہلے کے ساتھ جوڑدیں (شکل 6.27)۔

شکل 6.27......جن نوڈ کو باہم ملانا ہو انہیں سلیکٹ کرلیں۔

3- پراپرٹی بار پر Join Two Nodes آئیکن (شکل 6.28) کلک کریں۔ یا سلیکٹڈ نوڈز میں سے کسی ایک کو رائیٹ کلک کریں اور ظاہر ہونے والے مینو میں سے Join سلیکٹ کرلیں (شکل 6.29)۔ دونوں نوڈز یکجا ہوکر ایک ہوجائیں گے (شکل 6.30)۔

شکل 6.28......پراپرٹی بار پر دونوں نوڈز کو ملانے کے لیے آئیکن۔

شکل 6.29......رائیٹ کلک مینو میں سے Join سلیکٹ کریں۔

شکل 6.30......دونوڈز کے ساتھ منسلک لائن سیگمنٹس ایک ساتھ حرکت کرتے ہیں۔

دونوڈز کو ایک سیدھی لائن کے ذریعہ جوڑنے کے لیے:

1- جن دونوڈز کو جوڑنا ہو انہیں سلیکٹ کریں (شکل 6.27)۔ پراپرٹی بار نوڈ ایڈیٹنگ آئیکنز دکھائے گی۔

2- پراپرٹی بار پر Extend Curve to Close آئیکن کلک کریں (شکل 6.31)۔ ایک سیدھی لائن دونوں نوڈز کو آپس میں جوڑ دے گی (شکل 6.32)۔

شکل 6.31......پراپرٹی بار پر Extend Curve to Close آئیکن۔

شکل 6.32......دونوڈز کو ایک سیدھی لائن کے ذریعے ملایا گیا ہے۔

سبق 7

لائنز اور Curves بنانا

اس سبق میں آپ کو کورل ڈرا 11 میں لائنز اور Curves بنانے کے لیے دستیاب تین اہم ٹولز کا استعمال سکھایا جائے گا۔

Curve ٹولز

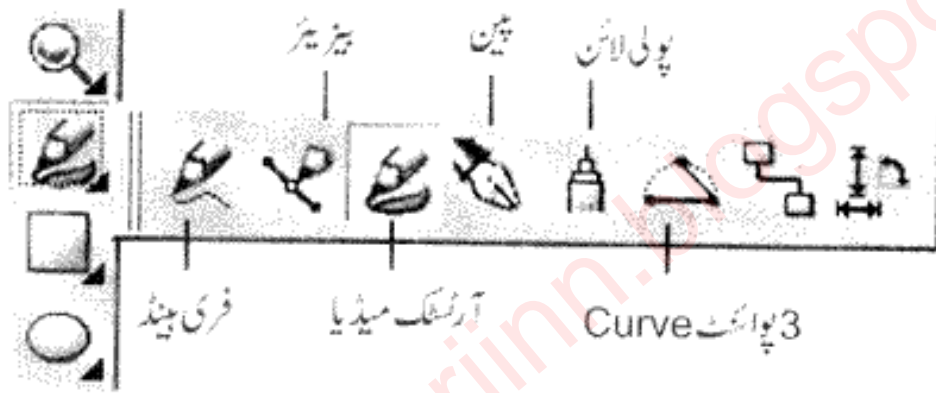
کورل ڈرا 10 کے Curve فلائی آؤٹ میں تین ٹولز موجود تھے: فری ہینڈ، بیزیئر (Bezier) اور آرٹسٹک میڈیا۔ کورل ڈرا 11 میں تین اضافی ٹولز شامل کیے گئے ہیں: Pen، Polyline اور 3Point Curve۔ آپ کو Curve فلائی آؤٹ (شکل 7.1) پر تمام 6 ٹولز ملیں گے۔

ان کی کارکردگی کے متعلق ذیل میں مختصراً بتایا گیا ہے:

- فری ہینڈ ٹول...... کاغذ پر پنسل کے انداز میں کام کرتا ہے۔ اسے ڈریگ کرنے سے Curves اور لائنیں بنتی جاتی ہیں۔

- Bezier ٹول...... آپ نوڈز کو پلیس کرتے اور پھر ان کے درمیانی لائن کے ٹکڑوں کو شیپ دے کر سموتھ Curves بناتے ہیں۔
- Pen ٹول ...... بیزیئر ٹول کے فنکشنز کو ڈپلیکیٹ کرتا اور کورل ڈرا میں ٹرانزیشن کو ان لوگوں کے لیے ممکن بناتا ہے جنہوں نے کوئی اور ڈرائنگ

پروگرام استعمال کر رکھا ہو۔

- پولی لائن ٹول ...... سیدھی لائنیں اور فری ہینڈ سٹائل Curves بنانے کے قابل بناتا ہے۔
- 3 Point Curve ...... Curve پر تین پوائنٹ کا تعین کرنے کے ذریعہ سموتھ Curves ڈرا کرتا ہے۔
- آرٹسٹک میڈیا ٹول ...... مختلف موٹائی اور انداز کی لائنیں ڈرا کرنے کے کام آتا ہے۔ یہ ٹول کلوزڈ پاتھ آبجیکٹس بناتا ہے۔

شکل 7.1 ...... Curve فلائی آؤٹ میں لائنز اور Curves ڈرا کرنے کے لیے ٹولز

فری ہینڈ ٹول کا استعمال

غالباً فری ہینڈ ٹول آپ کو جانا پہچانا معلوم ہوگا کیونکہ یہ کاغذ پر پنسل کی مدد سے ڈرا کرنے جیسا ہے۔ ابتدا میں شاید آپ کو اپنی بنائی ہوئی لائنز بھدی لگیں لیکن نوڈز اور Shape ٹول کی مدد سے انہیں دوبارہ متعین کیا جا سکتا ہے۔ فری ہینڈ ٹول سے مشق کرنے پر آپ بڑی آسانی سے ڈرائنگ کرنے لگیں گے۔

ایک سیدھی لائن ڈرا کرنے کے لیے:

1- فری ہینڈ ٹول سلیکٹ کریں (شکل 7.1)۔ پوائنٹر ایک جمع کے نشان کی صورت اختیار کرلے گا جس کی نچلی طرف ایک دندانے دار چھوٹی سی لائن جڑی ہوگی۔

2- اس جگہ پر کلک کریں جہاں سے لائن شروع کرنی ہے۔

3- اب اس نقطے پر کلک کریں جہاں لائن ختم کرنی ہے (شکل 7.2)۔

شکل 7.2......دو مرتبہ کلک کرنے کے ذریعہ ایک سیدھی لائن بنائی گئی ہے۔

اگر لائن کو کوئی مخصوص زاویہ دینا چاہتے ہیں تو:

1- فری ہینڈ ٹول کی مدد سے لائن کے نقطہ آغاز پر کلک کریں۔

2- Ctrl کی دبائے رکھیں۔

3- ماؤس کو اس جگہ پر لے جائیں جہاں لائن ختم کرنا ہے۔ غور کریں کہ ماؤس کو اوپر نیچے کرنے پر لائن پندرہ پندرہ ڈگری کے زاویے پر اوپر نیچے ہوتی ہے۔

4- اس جگہ کلک کریں جہاں لائن کو ختم کرنا چاہتے ہیں اور پھر Ctrl کی چھوڑ دیں۔

☆ ٹپ...... لائن کو ڈرا کرنے کے دوران سٹیٹس بار پر نظر ڈالیں۔ وہ آپ کو لائن کے موجودہ زاویہ کے متعلق معلومات دے گی۔

خم دار لائن بنانے کے لیے:

1- فری ہینڈ ٹول سلیکٹ کریں (شکل 7.1)۔

2- کاغذ پر پنسل سے کچھ بنانے کے انداز میں کلک اور ڈریگ کریں۔ خم دار لائن بن جائے گی (شکل 7.3)۔

شکل 7.3......کلک اور ڈریگ کرنے کے ذریعہ ایک خم دار لائن بنائی گئی ہے۔

3- لائن بنا لینے کے بعد ماؤس بٹن چھوڑ دیں۔ کورل ڈرا لائن کو ہموار کر دیتا اور اس

پر متعدد نوڈز ظاہر ہوتے ہیں (شکل 7.4)۔

شکل 7.4...... ماؤس بٹن کو چھوڑنے پر خم دار خط ہموار ہو گیا ہے اور اس پر متعدد نوڈز دکھائی دے رہے ہیں۔

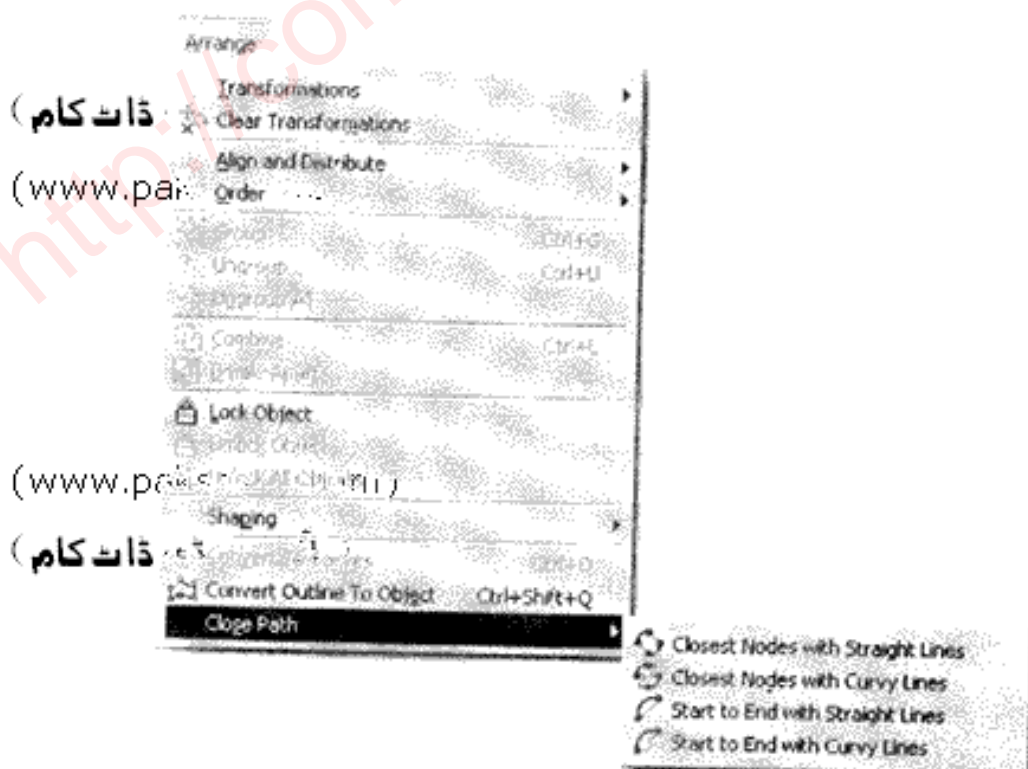
ڈرا کرنے کے دوران لائن کا ایک حصہ مٹانا:

1- ماؤس بٹن چھوڑے بغیر ہی Shift کی دبائیں اور دبائے رکھیں۔

2- فری ہینڈ ٹول کو لائن پر واپس ڈریگ کریں۔ اس طرح لائن مٹ جائے گی۔

3- اس کے بعد Shift کی چھوڑ کر لائن دوبارہ ڈرا کرتے جائیں۔

اگر ایک کلوزڈ پاتھ بنانا ہے تو فری ہینڈ ٹول کی مدد سے مطلوبہ شکل بنائیں۔ لیکن تسلی کر لیں کہ لائن سیگمنٹ ایک ہی نقطے سے شروع اور وہیں پر ختم ہوں۔

☆ آپ پراپرٹی بار پر Auto-Close Curve آئیکن کلک کر کے بھی کسی پاتھ کو کلوز کر سکتے ہیں۔ ایک اور طریقہ Arrange مینو کے Close Path ذیلی مینو میں سے مخصوص کمانڈ منتخب کرنا ہے (شکل 7.5)۔

شکل 7.5...... Closed Path ذیلی مینو میں اضافی آپشنز۔

خط کے ایک سرے پر نوڈز زیادہ کیوں ہیں؟

فری ہینڈ ٹول کی مدد سے لائن ڈرا کرنے پر کورل ڈرا اس کے گرد خود بخود نوڈز بناتا جاتا ہے۔ آپ ماؤس کو جتنی زیادہ تیزی سے حرکت دیں گے نوڈز کی تعداد بھی اتنی ہی کم ہوگی۔ جبکہ ماؤس کو آہستہ حرکت دینے پر نوڈز بھی زیادہ بنیں گے۔ کورل ڈرا فرض کرلیتا ہے کہ آپ لائن کے اس حصے پر زیادہ زور دینا چاہ رہے ہیں۔ تاہم یاد رکھیں کہ اگر لائن پر نوڈز بہت زیادہ ہیں تو بعد میں انہیں Shape ٹول کی مدد سے ڈیلیٹ بھی کیا جاسکتا ہے۔

بیزیئر (Bezier) ٹول کا استعمال

آپ ہموار خطوط بالکل درست پیمائش میں بنانے کے لیے بیزیئر ٹول سے کام لے سکتے ہیں۔ ہر نوڈ کے بنائے جانے پر اس کے کنٹرول پوائنٹس کے ذریعہ لائن کا خم کنٹرول کرنا ممکن ہے۔

ایک سیدھی لائن بنانے کے لیے:

1- Curve فلائی آؤٹ مینو میں سے بیزیئر ٹول سلیکٹ کریں (شکل 7.1)۔ پوائنٹر جمع کے نشان میں تبدیل ہو جائے گا جس کے ساتھ ~ کا نشان منسلک ہوگا۔

2- پہلے نوڈ کو پوزیشن دینے کے لیے کلک کریں۔

3- دوسری جگہ پر کلک کریں۔ دو نوڈز کے درمیان ایک سیدھا لائن سیگمنٹ بن جائے گا (شکل 7.6)۔

شکل 7.6......دو جگہ پر کلک کرنے سے ان دونوں مقامات کے درمیان ایک سیدھی لائن بن گئی ہے۔

4- مزید منسلک لائنیں بنانے کے لیے ہدایات نمبر 3 دوہراتے جائیں۔

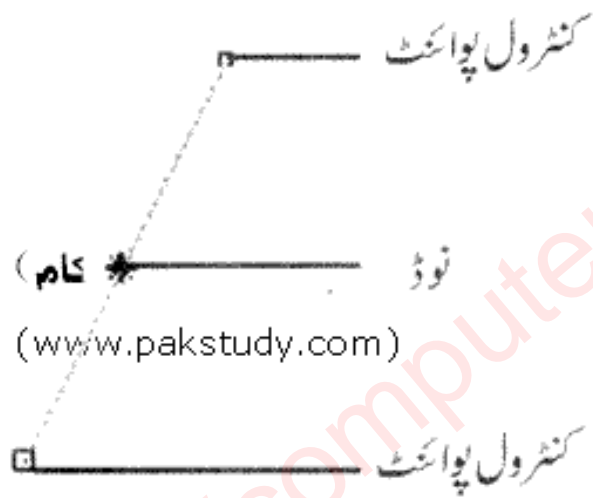
5- جب ڈرائنگ مکمل ہو جائے تو Spacebar دبائیں یا کوئی اور ٹول سلیکٹ کر لیں۔

ایک خم دار لائن بنانا ہو تو:

1- بیزیئر ٹول سلیکٹ کریں۔

2- ٹول کو اس جگہ پر لائیں جہاں سے لائن شروع کرنا چاہتے ہیں اور پھر کلک اور ڈریگ کریں۔ دو کنٹرول پوائنٹس والا ایک نوڈ ظاہر ہوتا ہے۔ ڈریگ کرنے کے دوران وہ کنٹرول پوائنٹس عین مخالف سمت میں کھنچے ہوتے ہیں (شکل 7.7)۔

کنٹرول پوائنٹ

نوڈ

کنٹرول پوائنٹ

شکل 7.7......دو کنٹرول پوائنٹس والا نوڈ بنانے کے لیے کلک اور ڈریگ کریں۔

3- جب کنٹرول پوائنٹس نوڈ سے مطلوبہ فاصلے تک پہنچ جائیں تو ماؤس بٹن چھوڑ دیں۔

4- ماؤس کو اس جگہ لے جائیں جہاں اگلا نوڈ رکھنا چاہتے ہیں۔

5- کلک اور ڈریگ کر کے دو کنٹرول پوائنٹس والا ایک اور نوڈ بنائیں۔ دونوں نوڈز کے درمیان ایک خم دار لائن سیگمنٹ دکھائی دیتا ہے (شکل 7.8)۔

شکل 7.8......کلک اور ڈریگ کے ذریعہ دوسرا نوڈ اور خم دار لائن بنائیں۔

6- خم دار لائن کو جاری رکھنے کی خاطر مزید نوڈ بنانے کے لیے مرحلہ نمبر 4 اور 5 دوہرائیں۔ لیکن اگر لائن کو وہیں ختم کرنا ہو تو Spacebar دبائیں۔

Be'zier کون تھا؟

کمپیوٹر گرافکس میں بہت زیادہ استعمال ہونے والی Bezier Curve اصل میں ایک فرانسیسی انجینئر Pierre Bezier کے ساتھ منسوب ہے جو کار ساز ادارے رینالٹ میں کام کرتا تھا۔ 1960ء کی دہائی میں کار کے مختلف پرزوں کی ڈیزائنگ کے دوران اس نے Curve کو جیومیٹریکل اعتبار سے پیش کرنے کے لیے ریاضی کی مساوات بنائی تھی۔

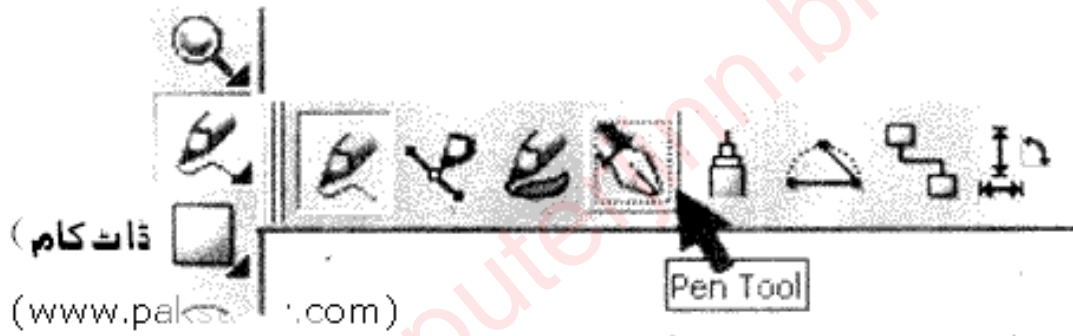
☆ **ٹپس** ...... بیزیئر ٹول کی مدد سے ایک کلوزڈ آبجیکٹ بنانے کے لیے تسلی کرلیں کہ آخری کلک آپ کے بنائے ہوئے پہلے نوڈ کے عین اوپر آئے۔

☆ ...... ایک نوڈ اور اس کے کنٹرول پوائنٹس کا درمیانی فاصلہ تعین کرتا ہے کہ لائن سیگمنٹ کس انداز میں خم دار ہوگا۔ کنٹرول پوائنٹس سے زیادہ دور جانے کے ساتھ ساتھ خم زیادہ گہرا ہوتا جائے گا۔

☆ ...... بیزیئر ٹول کے ساتھ اپنا آبجیکٹ ڈرا کرنے کے دوران آپ خم دار خطوط اور لائنوں میں سے کسی کے نوڈز کو بھی کلک کرکے اسے ایڈٹ کرسکتے ہیں۔ اس کے علاوہ اگر کسی نوڈ کی ٹائپ تبدیل کرنی ہو تو اسے رائیٹ کلک کریں اور ظاہر ہونے والے مینو میں سے نئی منتخب کرلیں۔

☆ Shape ٹول کی مدد سے آپ آبجیکٹ ڈرا کرلیے جانے کے بعد ان میں سے کوئی بھی ایڈٹ کرسکتے ہیں۔

Pen ٹول کا استعمال

Pen ٹول (شکل 7.9) کو Bezier ٹول کی ہی ایک ذرا بدلی ہوئی صورت خیال کریں۔ اس کے ذریعہ آپ پیچھے Bezier ٹول کے استعمال کیلئے بتائے ہوئے طریقہ کے مطابق ہی سیدھی لائنیں اور Curves ڈرا کرسکتے ہیں۔ تاہم ''دیکھنے'' میں ایک فرق نظر آئے گا۔ Pen ٹول کی مدد سے (شکل 7.10) ڈرا کرتے وقت لائنیں اور Curves ہمیشہ دکھائی دیتے رہتے ہیں' جبکہ بیزیئر ٹول کے معاملے میں لائنیں کلک کرنے کے بعد ہی نظر آتی ہیں۔ اگر Shift کی کو دبائے دبائے Pen ٹول سے ڈرا کریں تو نئی لائنیں ایک مخصوص زاویہ پر ہی بنیں گی۔ جبکہ Ctrl یا Alt کی کو دبا کر ڈریگ کرنے سے آپ ایڈٹ موڈ میں چلے جاتے ہیں۔ ایڈیٹنگ کرنے کے بعد کی چھوڑ دیں اور ڈرائنگ کا عمل جاری رکھیں۔

شکل 7.9...... Curve فلائی آؤٹ میں پین ٹول کو سلیکٹ کرنا۔

شکل 7.10...... آپ پین ٹول کی مدد سے لائنیں اور Curves بنا سکتے ہیں۔ اس کے علاوہ آبجیکٹس میں نوڈز شامل کرنا بھی ممکن ہے۔

☆ اگر آپ چاہتے ہیں کہ Pen ٹول بھی بیزیئر ٹول کی طرح کام کرے تو پراپرٹی بار پر Preview Mode آئیکن کو ڈی سلیکٹ کردیں۔ یہ ڈیفالٹ سیٹنگ کے تحت سلیکٹ کیا ہوتا ہے۔

☆ Pen ٹول کی مدد سے کسی پہلے سے موجود Curve میں نوڈز کا اضافہ کیا جاسکتا ہے۔ کوئی بھی دو نوڈز کے درمیان کلک کرنے سے نیا نوڈ بن جائے گا۔

پولی لائن ٹول کا استعمال

نئے پولی لائن ٹول سے اس وقت کام لیں جب آپ ایسی لائنیں بنانا چاہیں جو سیدھے اور فری ہینڈ ٹول سے بنائے گئے حصوں کو ملائیں۔

پولی لائن ٹول کی مدد سے ڈرا کرنے کے لیے:

-1 Curve فلائی آوٹ میں سے Polyline ٹول سلیکٹ کریں (شکل 7.11)۔

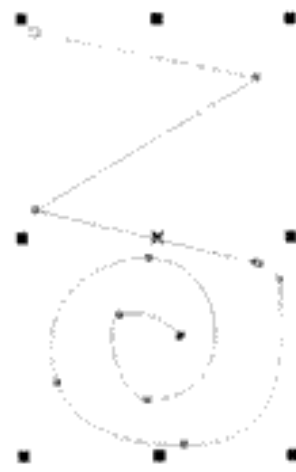
شکل 7.11......Curve فلائی آوٹ میں پولی لائن ٹول۔

-2 اب مندرجہ ذیل میں سے ایک کام کریں:

- سیدھی لائن ڈرا کرنے کے لیے ایک مرتبہ کلک کریں اور پھر اختتامی نقطے پر دوسری مرتبہ کلک کریں۔

- ایک فری ہینڈ یا Curved لائن ڈرا کرنے کے لیے ماؤس بٹن کو دبائے رکھیں اور ڈرائنگ ایریا میں ڈریگ کریں۔ ماؤس بٹن کو چھوڑنے پر لائن بن جائے گی۔

-3 آخری سیگمنٹ کو آگے جاری رکھنے والے اضافی سیدھے یا فری ہینڈ سیگمنٹ بنانے کے لیے مرحلہ نمبر 2 کو دہراتے جائیں۔

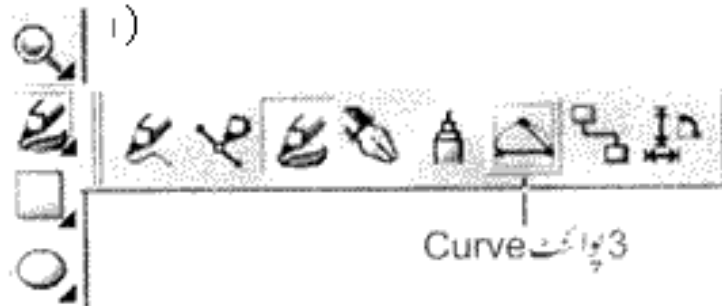
-4 جب لائن یا آبجیکٹ مکمل ہو جائے تو ڈبل کلک کر کے اختتامی پوائنٹ سیٹ کردیں۔ لائنیں اور Curves خود بخود ہموار ہو جاتی ہیں (شکل 7.12)۔

شکل 7.12......پولی لائن ٹول سے ڈرا کیے گئے آبجیکٹس سیدھی لائنوں اور Curves پر مشتمل ہوتے ہیں۔

☆ کسی پولی لائن آبجیکٹ کے لیے اختتامی پوائنٹ سیٹ کر لینے کے بعد آپ پولی لائن ٹول کے ذریعہ بھی آبجیکٹ کو ایڈٹ کر سکتے ہیں۔ پولی لائن ٹول پوائنٹر کسی نوڈ کے اوپر آنے پر Shape ٹول میں تبدیل ہو جاتا ہے۔ آپ Curve کی صورت تبدیل کرنے کے لیے کسی بھی نوڈ کو کلک اور ڈریگ کر سکتے ہیں۔

3 پوائنٹ Curve ٹول

اگر کنٹرول پوائنٹس کو سنبھالنے میں مشکل محسوس ہو تو 3 پوائنٹ ٹول کا زبردست انداز آپ کو بہت پسند آئے گا۔

3 پوائنٹ ٹول کے ذریعہ ایک Curve بنانے کے لیے:

1- Curve فلائی آوٹ میں سے 3 Point Curve ٹول سلیکٹ کریں (شکل 7.13)۔

3 پوائنٹ Curve

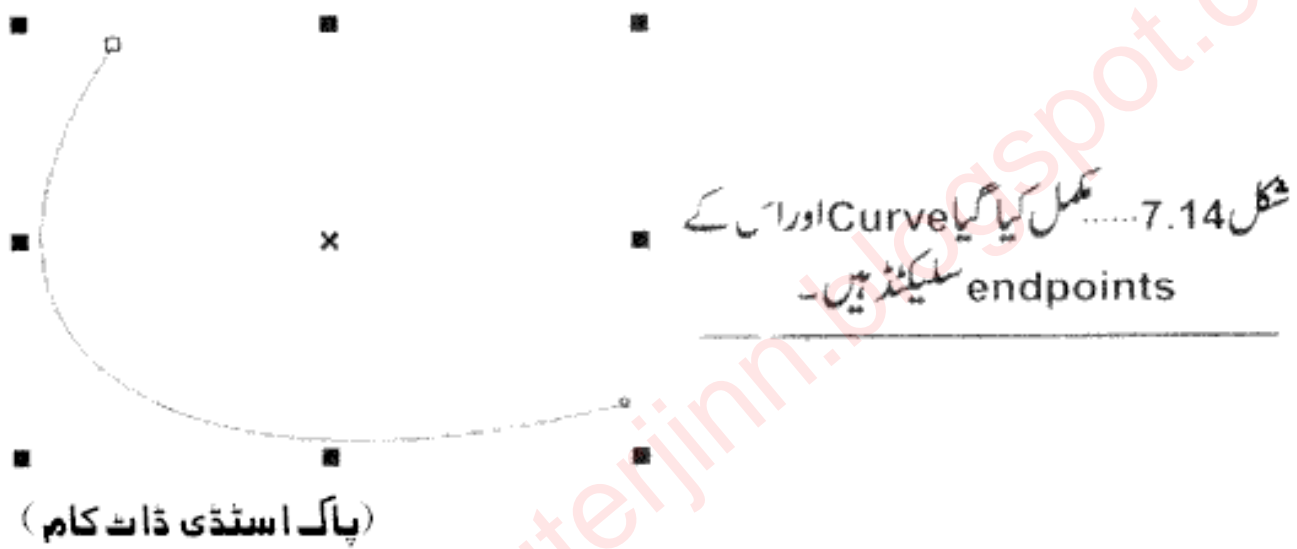
شکل 7.13......Curve فلائی آوٹ مینو میں 3 پوائنٹ کرو ٹول۔

2- ایک مرتبہ کلک کر کے Curve کا نقطۂ آغاز سیٹ کریں۔ اور پھر ڈریگ کر کے سائز/چوڑائی سیٹ کریں۔

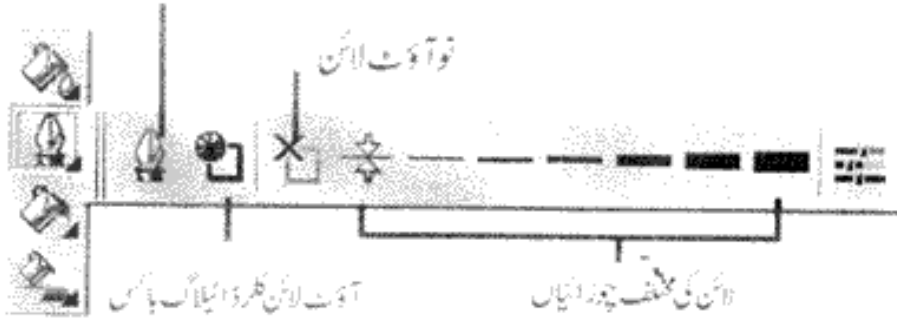
3- جب لائن مطلوبہ سائز کی ہو جائے تو ماؤس بٹن چھوڑ دیں۔

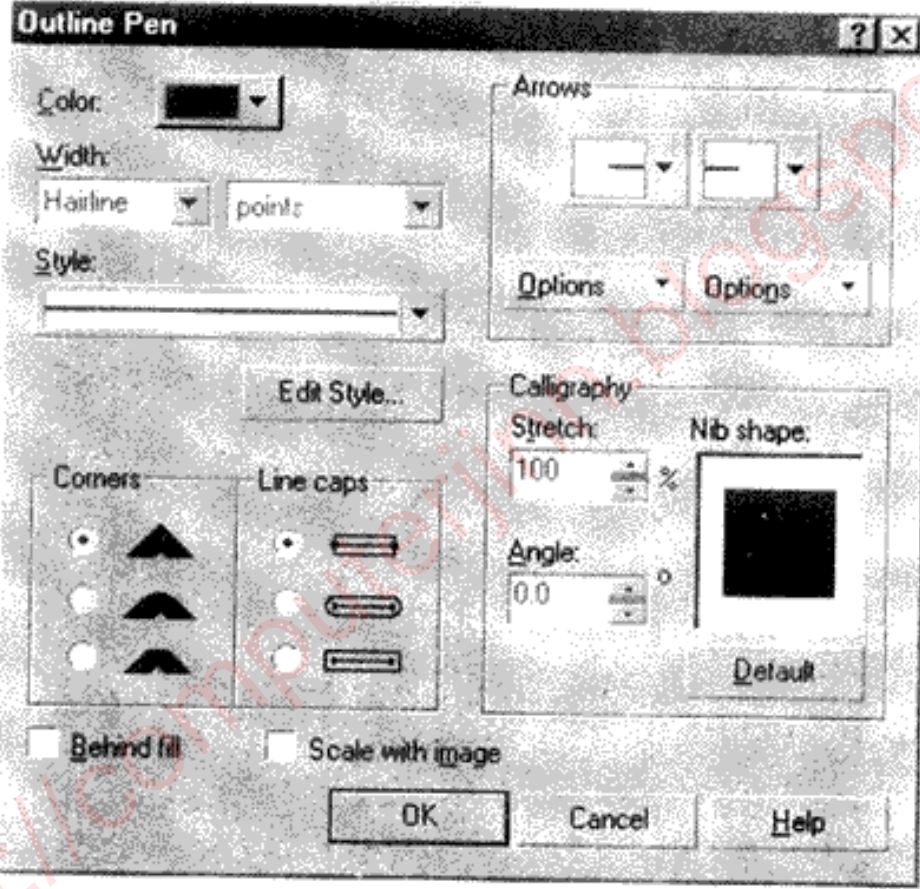
4- Curve بنانے کے لیے ماؤس کو حرکت دیں۔

5- ایک مرتبہ کلک کرنے سے Curve مکمل ہو جائے گا (شکل 7.14)۔

شکل 7.14.....مکمل کیا گیا Curve اور اس کے endpoints سلیکٹڈ ہیں۔

☆ اختتامی نقطے میں ایک اضافی Curve شامل کرنے کے لیے 3 پوائنٹ ٹول کے کرسر کو اختتامی نقطے پر لے جائیں۔ کرسر کے ساتھ منسلک چھوٹا سا آئیکن ایک تیر کی شکل اختیار کر لیتا ہے۔ اب اختتامی نقطے کو کلک کر کے ہدایات 2 تا 5 دوہرائیں۔

لائن پراپرٹیز سیٹ کرنا

لائنیں اور خم دار خطوط بنانا تو صرف آغاز ہے۔ آؤٹ لائن فلائی آؤٹ (شکل 7.15) اور آؤٹ لائن پین ڈائیلاگ باکس (شکل 7.16) استعمال کرنے کے ذریعہ لائنوں کو موٹا کرنا، ان کے سٹائل اور رنگ بدلنا وغیرہ ممکن ہے۔

شکل 7.15......آؤٹ لائن فلائی آؤٹ میں آپ آبجیکٹ کے لیے لائن کی موٹائی سیٹ کر سکتے ہیں یا ایک آؤٹ لائن ڈائیلاگ باکس اوپن کر سکتے ہیں۔

Outline Pen
Color:
Width:
Hairline
points
Style:
Edit Style...
Corners
Line caps
Arrows
Options
Options
Calligraphy
Stretch:
100
%
Nib shape:
Angle:
0.0
Default
Behind fill
Scale with image
OK
Cancel
Help

شکل 7.16......لائن / آؤٹ لائن پراپرٹیز میں بیک وقت کئی تبدیلیاں کرنے کے لیے آؤٹ لائن پین ڈائیلاگ باکس سے کام لیں۔

آؤٹ لائن فلائی آؤٹ:

غالباً آپ نے نوٹ کیا ہوگا کہ ٹول باکس میں آخری تین آئیکنز کو ایک لائن کی مدد سے الگ کیا گیا ہے۔اس کی وجہ یہ ہے کہ تینوں آئیکنز ......آئی ڈراپر اینڈ پینٹ بکٹ ٹولز' آؤٹ لائن ٹول اور Fill ٹول ۔ کی کارکردگی کا انداز اپنے ساتھی ٹولز سے مختلف ہے۔ یہ ٹولز ڈرائنگ میں استعمال ہونے کی بجائے ڈرائنگ کی ظاہری صورت تبدیل کرنے کے کام آتے ہیں۔ 'Fill' آئی ڈراپر اور پینٹ بکٹ ٹولز پر سبق 10 میں بات کی گئی ہے۔اس سیکشن میں

آپ کو آؤٹ لائن ٹول اور آؤٹ لائن فلائی آؤٹ پر موجود آپشنز کے متعلق بتایا جائے گا۔

آؤٹ لائن پین ڈائیلاگ باکس:

آؤٹ لائن پین ڈائیلاگ باکس (شکل 7.16) فری ہینڈ' بیزیئر اور آرٹسٹک میڈیا ٹولز کے علاوہ مستطیل' بیضوی کثیر الاضلاع کے ذریعہ بنائے گئے آبجیکٹس کی آؤٹ لائنوں کی پراپرٹیز بھی تبدیل کرنے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔
جب لائن کی پراپرٹیز میں متعدد تبدیلیاں کرنے کی ضرورت ہو تو آؤٹ لائن پین ڈائیلاگ باکس نہایت مفید ثابت ہوتا ہے۔ تاہم' سادہ تبدیلیوں کے لیے پراپرٹی بار میں نئی سیٹنگز کا انتخاب کرلینا زیادہ آسانی کا باعث بنتا ہے۔

شکل 7.17......لائن ایٹری بیوٹس سیٹ کرنے کیلئے آبجیکٹ پراپرٹیز ڈاکر سے بھی کام لیا جاتا ہے۔

☆ٹپ......آبجیکٹ پراپرٹیز ڈاکر (شکل 7.17) کی آؤٹ لائن ٹیب میں بھی لائن کی موٹائی' رنگ اور arrowheads سیٹ کرنا ممکن ہے۔ ڈاکر اوپن کرنے کے لیے آبجیکٹ کو رائیٹ کلک کریں اور پاپ اپ مینو میں سے Properties سلیکٹ کریں یا پھر Window' Dockers Properties۔

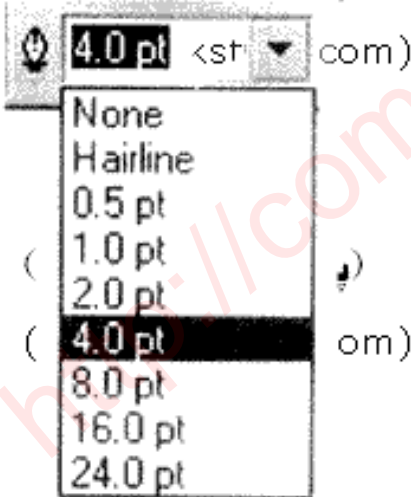
لائن کی موٹائی تبدیل کرنے کے لیے:

1- کسی ڈرا کیے ہوئے آبجیکٹ یا لائن کو سلیکٹ کریں۔

2- مندرجہ ذیل میں سے ایک طریقہ اختیار کریں:

◆ آوٹ لائن ٹول فلائی آوٹ اوپن کر کے لائن کی مختلف موٹائیوں والے آئیکن میں سے ایک منتخب کر لیں (شکل 7.15)۔

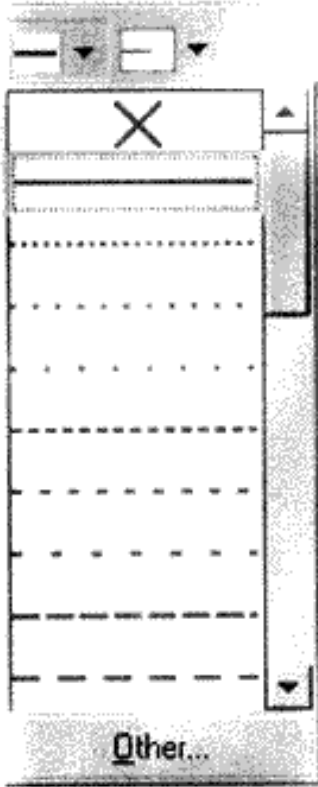
◆ Outline Width ڈراپ ڈاؤن لسٹ (پراپرٹی بار پر) میں سے کوئی Width منتخب کر لیں (شکل 7.18)۔

◆ آوٹ لائن پین ڈائیلاگ باکس (آوٹ لائن فلائی آوٹ میں سے) سلیکٹ کریں یا F12 دبائیں۔ اب Width ڈراپ لسٹ کی مدد سے (شکل 7.18) لائن کے لیے موٹائی کا انتخاب کرنے کے بعد OK کلک کر دیں۔

شکل 7.18..... آپ پراپرٹی بار پر موجود اس لسٹ میں سے نئی لائن یا آوٹ لائن Width کا انتخاب کر سکتے ہیں۔

لائن کا سٹائل تبدیل کرنا ہو تو:

1- کوئی پہلے سے ڈرا کیا ہوا آبجیکٹ یا لائن سلیکٹ کریں۔

2- آوٹ لائن سٹائل سلیکٹر لسٹ (پراپرٹی بار پر) میں سے ایک لائن سٹائل (شکل 7.19) منتخب کریں یا آوٹ لائن فلائی آوٹ میں سے آوٹ لائن پین ڈائیلاگ باکس سلیکٹ کر لیں یا F12 دبا دیں۔ سٹائل ڈراپ ڈاؤن

لسٹ میں سے ایک نیا سٹائل (شکل 7.16) منتخب کرنے کے بعد OK کلک کر دیں۔

شکل 7.19......پراپرٹی بار پر لائن یا آوٹ لائن سٹائلز کی فہرست۔

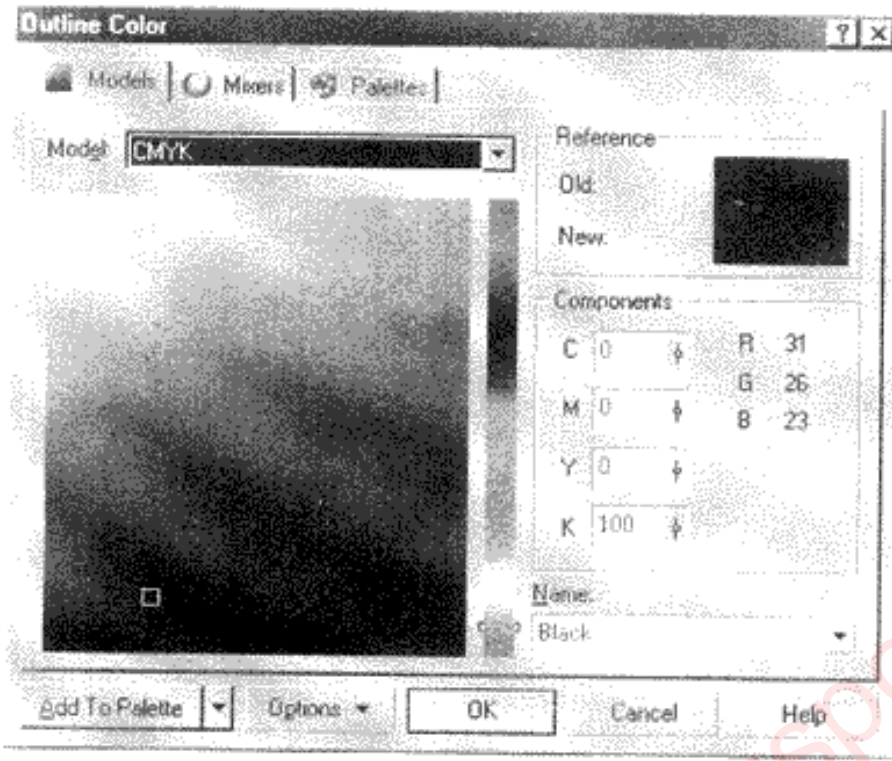
لائن کا رنگ سیٹ کرنے کا طریقہ مندرجہ ذیل ہے:

1- کوئی سے ڈرا کیا ہوا آبجیکٹ یا لائن سلیکٹ کریں۔

2- مندرجہ ذیل میں سے ایک کام کریں:

- کسی بھی اوپن کی ہوئی کلر پیلیٹ میں ایک رنگ کو رائیٹ کلک کریں۔

- آوٹ لائن فلائی آوٹ میں سے آوٹ لائن پین ڈائیلاگ باکس سلیکٹ کریں یا F12 دبائیں۔ کلر ڈراپ ڈاون لسٹ میں سے (شکل 7.16) ایک نیا رنگ منتخب کر کے OK کلک کر دیں۔

- آوٹ لائن کلر ڈائیلاگ باکس (شکل 7.20) سلیکٹ کریں۔ Models ٹیب پر رنگین ایریا میں کلک کر کے' سلائیڈر کو ڈریگ کر کے یا ٹیکسٹ باکسز میں نمبرز انٹر کرنے کے ذریعہ ایک رنگ کا انتخاب کریں اور OK کلک کر دیں۔

شکل 7.20۔۔۔۔آؤٹ لائن کلر ڈائیلاگ باکس کی Models ٹیب۔

تیر بنانا

آپ کسی بھی لائن یا خم دار خط کے شروع یا آخر میں arrowheads (شکل 7.21) دے سکتے ہیں اور اگر بنے بنائے ایرو سٹائلز پسند نہیں تو اپنی مرضی کا سٹائل بھی بنانا ممکن ہے۔

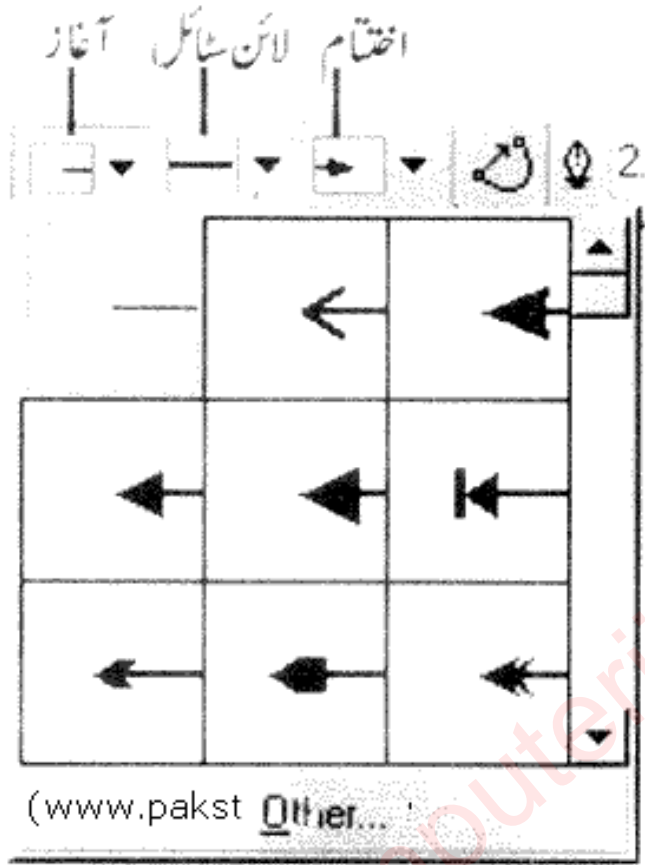
شکل 7.21۔۔۔ کسی بھی لائن کو مختلف قسم کے تیروں میں تبدیل کیا جا سکتا ہے۔

لائن کو تیر بنانے کے لیے مندرجہ ذیل ہدایات پر عمل کریں:

1- Pick ٹول کے ساتھ لائن سلیکٹ کریں۔

2- لائن کی سٹارٹ اور اینڈ (end) سٹائلز پراپرٹی بار پر ڈراپ ڈاؤن لسٹ (شکل 7.22) میں سے منتخب کریں۔

یا

آؤٹ لائن فلائی آؤٹ میں سے آؤٹ لائن پین ڈائیلاگ باکس سلیکٹ کریں یا F12 دبائیں۔ ڈائیلاگ باکس کے Arrows سیکشن میں ڈراپ ڈاؤن لسٹوں میں سے لائن کے آغاز اور اختتام کے لیے سٹائل (شکل 7.16) منتخب کر کے OK کلک کر دیں۔

شکل 7.22......تیر کے ابتدائی اور آخری سروں کے لیے دستیاب مختلف انداز۔

تیروں کے لیے خود سٹائلز بنانا:

کسی بھی شکل، حرف یا علامت سے کسٹم یعنی اپنی مرضی کے مطابق ایرو ہیڈز بنائے جا سکتے ہیں۔ اس کا طریقہ نیچے دیا گیا ہے:

1- Pick ٹول کی مدد سے ڈرائنگ ونڈو میں ایک حرف، علامت یا شکل منتخب کریں جو ایرو ہیڈ بنائی جائے گی (شکل 7.23)

شکل 7.23......ڈرائنگ ونڈو میں سلیکٹ کی گئی ایک علامت جسے ایرو ہیڈ بنایا جائے گا۔

2- Tools ‘ Create ‘ Arrow سلیکٹ کریں۔ Create Arrow ڈائیلاگ باکس ظاہر ہوکر پوچھتا ہے کہ کیا آپ سلیکٹ کیے ہوئے آبجیکٹ سے ایک ایروہیڈ بنانا چاہتے ہیں۔

3- OK کلک کردیں۔

حرف‘ علامت یا شکل Start اور End ڈراپ ڈاؤن لسٹوں کے آخر میں نئے ایروہیڈ کے طور پر شامل ہوجائے گی۔

4- Pick ٹول کی مدد سے وہ لائن سلیکٹ کریں جسے ایروہیڈ دینا ہے۔

5- اب Start یا End لسٹوں یا آؤٹ لائن پین ڈائیلاگ باکس میں سے نیا ایروہیڈ منتخب کرلیں۔ کسٹم ایروہیڈ سلیکٹ کی ہوئی لائن کے ساتھ منسلک ہو جائے گا (شکل 7.24)۔

شکل 7.24......ایک لائن کے آغاز اور اختتام پر کسٹم ایروہیڈ دیا گیا ہے۔

ایروہیڈز کی شکل اور سائز میں تبدیلی:

دیگر آبجیکٹس کی طرح آپ کسٹم یا بنے بنائے ایروہیڈز کی شکل اور سائز میں بھی ترمیم کرسکتے ہیں۔

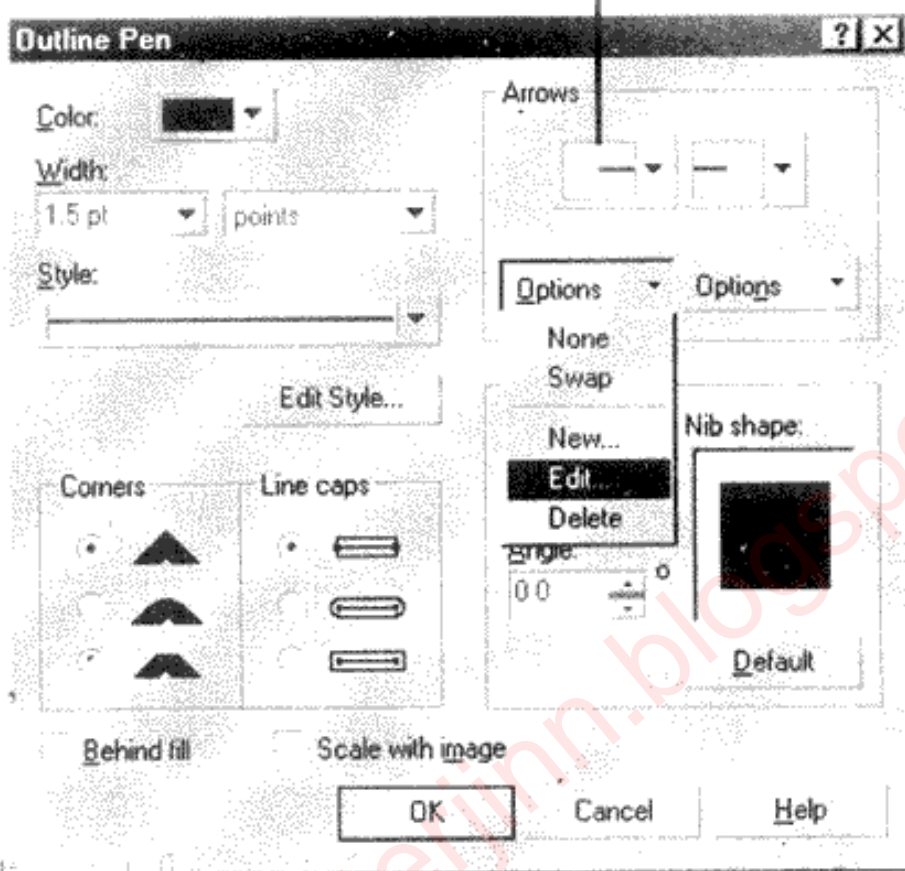
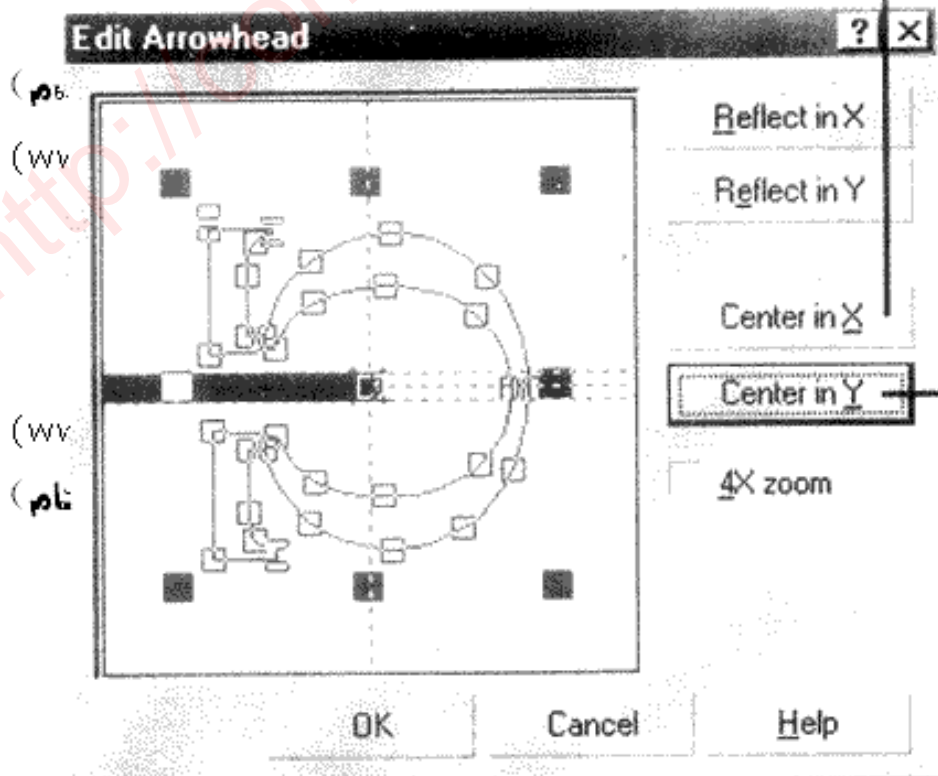
آپ نوٹ کریں گے کہ کسٹم ایروہیڈز عموماً بہت چھوٹے ہوتے ہیں۔ انہیں بڑا کرنے کا طریقہ نیچے بتایا گیا ہے۔

1- ڈرائنگ ونڈو میں ایک لائن کو ایروہیڈ دیں اور پھر لائن کو سلیکٹ کریں۔

2- پراپرٹی بار پر Start یا End ڈراپ ڈاؤن لسٹ اوپن کریں اور Other بٹن کلک کردیں۔

یا

آؤٹ لائن پین ڈائیلاگ باکس کے Arrow ایریا میں ڈسپلے کیے گئے ایروہیڈ

کے نیچے Options بٹن کلک اور پھر Edit سلیکٹ کریں (شکل 7.25)۔
اس طرح Edit ایروہیڈ ڈائیلاگ باکس ظاہر ہو جاتا ہے (شکل 7.26)۔

شکل 7.25......ایروہیڈ کے نیچے بنا آپشنز بٹن کلک کریں اور Edit سلیکٹ کریں۔

شکل 7.26......اس ڈائیلاگ کے باکس کی مدد سے ایروہیڈ کا سائز اور شکل تبدیل کیا جاتا ہے۔

3- ہینڈلز کو ڈریگ کرنے کے ذریعہ ایرو ہیڈ کی شکل اور سائز میں تبدیلی کریں۔

4- جب ایڈیٹنگ کا کام مکمل ہو جائے تو OK کلک کریں۔

☆ ٹپ...... آپ ایک وقت میں زیادہ سے زیادہ 100 ایرو ہیڈز رکھ سکتے ہیں۔ جب کوئی ایرو ہیڈ ڈیلیٹ کرنا ہو تو اسے آؤٹ لائن پین ڈائیلاگ باکس میں سلیکٹ کریں، Options کلک کریں اور پھر Delete سلیکٹ کر لیں۔

خطاطی (کیلی گرافی)

آؤٹ لائن پین ڈائیلاگ باکس میں آپشنز سیٹ کرنے کے ذریعہ آپ کسی موجود لائن کو خطاطی کی صورت دینے کے قابل ہیں۔ اس کا طریقہ یہ ہے:

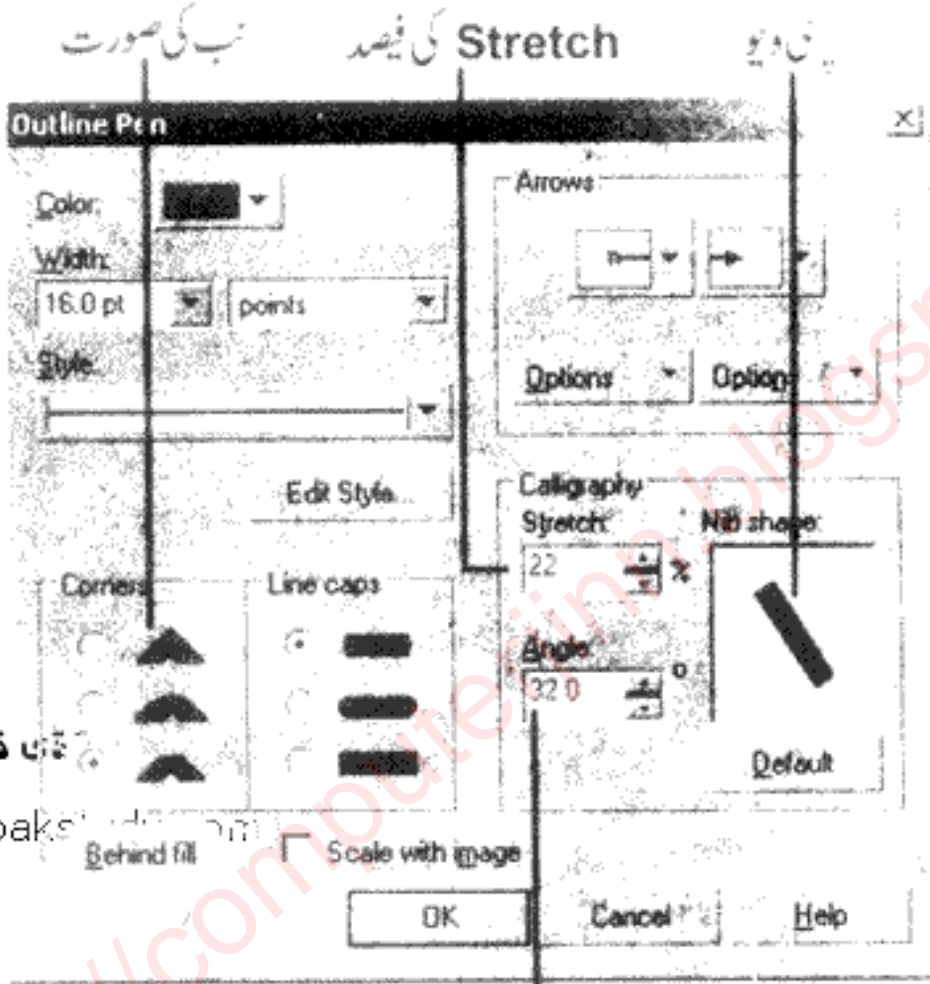
1- موجود لائن کو Pick ٹول کے ساتھ سلیکٹ کریں (شکل 7.27)۔

شکل 7.27..... خطاطی کا تاثر دینے کے لیے ایک لائن کو سلیکٹ کیا گیا ہے۔

2- آؤٹ لائن فلائی آؤٹ میں آؤٹ لائن پین ڈائیلاگ باکس سلیکٹ کریں یا F12 کی دبائیں۔ آؤٹ لائن پین ڈائیلاگ باکس (شکل 7.28) ظاہر ہو جائے گا۔

3- کیلی گرافی ایریا میں ٹب کی Stretch اور Angle سیٹنگ کریں۔ سٹریچ

تعین کرتی ہے کہ نب کتنی گول یا نوک دار ہوگی۔ سیٹنگ کم رکھنے سے نب موٹی اور زیادہ رکھنے سے پتلی ہوگی۔

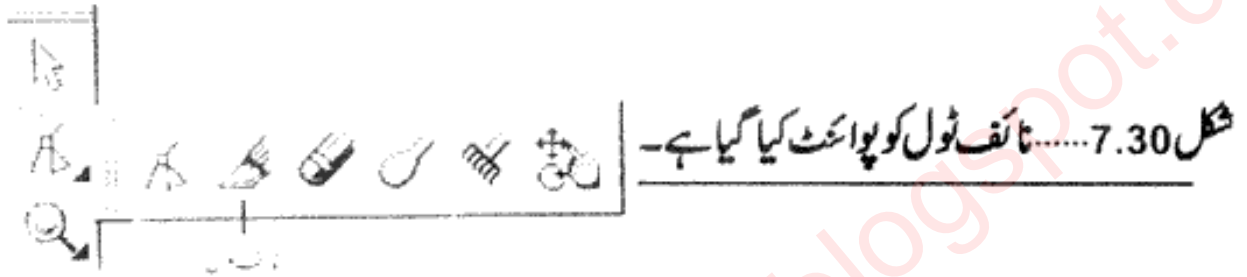
4- OK کلک کریں۔ آپ کی ڈرا کی ہوئی لائن خطاطی کے انداز میں ظاہر ہوگی (شکل 7.29)۔ لائن کی موٹائی میں فرق نوٹ کریں۔

شکل 7.28......نب کی شکل منتخب کریں Stretch کی فیصد بتائیں اور زاویہ سیٹ کریں۔

شکل 7.29......ڈائیلاگ باکس بند کرنے پر لائن نئی صورت اختیار کر لیتی ہے۔

آبجیکٹس کو کاٹ کر علیحدہ کرنا

Knife ٹول (شکل 7.30) کسی آبجیکٹ کے پاتھ کا ایک حصہ کاٹ کر نئے پاتھ شامل کرتا ہے۔ یہ بھی فری ہینڈ ٹول کی طرح کام کرتا ہے۔ آپ سیدھے یا فری ہینڈ کٹ بنا سکتے ہیں۔

سیدھا کٹ بنانے کے لیے:

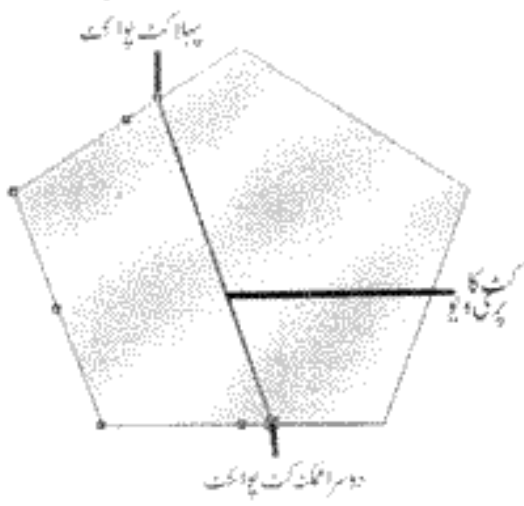
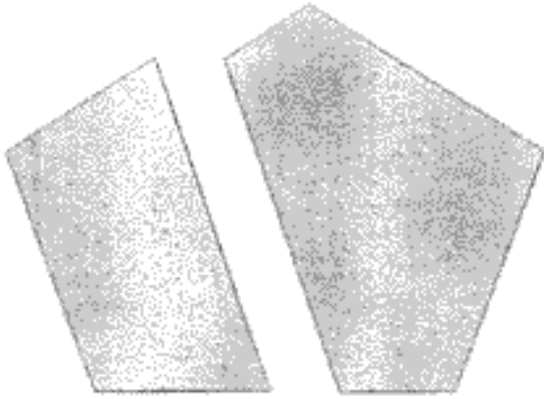
شکل 7.30......نائف ٹول کو پوائنٹ کیا گیا ہے۔

1- Shape ٹول فلائی آؤٹ میں سے Knife ٹول سلیکٹ کریں۔

ماؤس کرسر ایک نوکدار چاقو کی شکل اختیار کر لیتا ہے۔

2- نائف کرسر کو آبجیکٹ کے پاتھ پر اس جگہ لائیں جہاں کٹ کا آغاز کرنا چاہتے ہیں۔ جب کرسر پاتھ کے اوپر آئے تو بالکل سیدھا ہو جاتا ہے...... جس کا مطلب ہے کہ یہ کٹ کرنے کے لیے بالکل تیار ہے۔

3- کلک کر کے کٹ شروع کریں۔

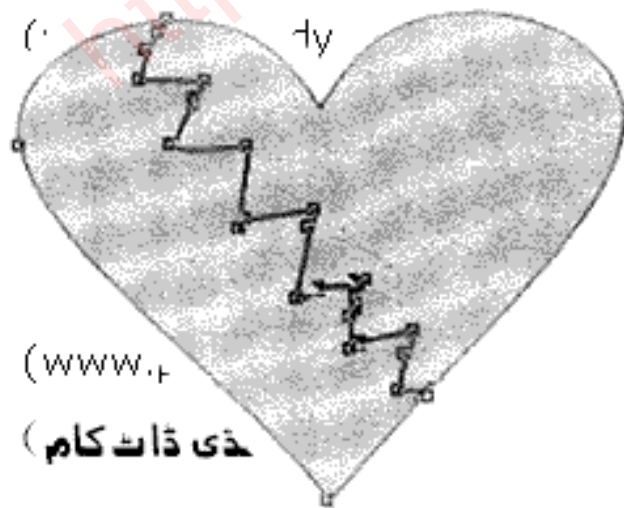
4- کرسر کو پاتھ پر اس جگہ لائیں جہاں کٹ ختم کرنا ہے۔ کورل ڈرا کٹ کا پری ویو دکھاتا ہے (شکل 7.31)۔

5- کٹ کو مکمل کرنے کے لیے دوسری مرتبہ کلک کریں۔ ایک سیدھی لائن آبجیکٹ کے دو حصوں میں تقسیم ہونے کی نشاندہی کرتی ہے۔ اب آپ Pick ٹول کی مدد سے دونوں حصوں کو الگ الگ کر سکتے ہیں (شکل 7.32)۔

شکل 7.31...... جب نائف ٹول پاتھ کو دوبارہ پہنچ کرتا ہے تو کٹ پری ویو دکھائی دیتا ہے۔

شکل 7.32...... کٹ لگانے کے بعد آبجیکٹ کے دونوں حصے الگ الگ کیے گئے ہیں۔

فری ہینڈ کٹ بنانے کا طریقہ یہ ہے:

1- نائف ٹول کو سلیکٹ کریں۔

2- نائف کرسر کو آبجیکٹ کے پاتھ پر اس جگہ لے جا کر کلک کریں جہاں سے کٹ کا آغاز کرنا ہے۔

3- فری ہینڈ ٹول کی مدد سے لائن لگانے کے انداز میں کلک اور ڈریگ کریں (شکل 7.33)۔

شکل 7.33...... ٹوٹا ہوا دل بنانے کے لیے آپ فری ہینڈ کٹ لگا سکتے ہیں۔

4- جب ماؤس کرسر دوبارہ پاتھ پر پہنچ جائے تو اسے چھوڑ دیں۔ فری ہینڈ کٹ

آبجیکٹ کو کاٹ دیتا ہے اور اب Pick ٹول کے ذریعہ کاٹے ہوئے حصوں کو الگ کیا جاسکتا ہے۔

☆ **ٹپس** ...... کٹ کا آغاز اور اختتام آبجیکٹ کے پاتھ (آؤٹ لائن) پر ہی ہونا چاہیے۔ بصورت دیگر آپ کٹ نہیں بنا سکیں گے۔

☆ ...... نائف ٹول کی مدد سے آبجیکٹ کے ٹکڑے کرنے پر وہ خود بخود Curves میں تبدیل ہو جاتا ہے۔

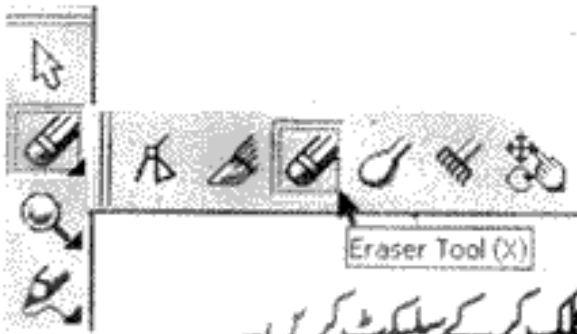
☆ ...... اگر آپ فری ہینڈ کٹس کا ایک سلسلہ بنانا چاہتے ہیں (شکل 7.34) تو ہر نیا کٹ پوائنٹ لگانے کے دوران Shift کی دبائے رکھیں۔

☆ ...... اگر کسی پیچیدہ آبجیکٹ کو کاٹنے کے بعد ٹکڑوں کو الگ الگ نہ کر سکیں تو Arrange ‘ Break Apart سلیکٹ کریں یا Ctrl+K دبائیں۔ اس طرح حصے الگ الگ ہو جائیں گے۔

شکل 7.34......سیدھے کٹس کی ایک سیریز کا نمونہ۔

مٹانے والا ٹول (Eraser) استعمال کرنا

کسی آبجیکٹ کا کچھ حصہ مٹانے کا ایک اور طریقہ Eraser ٹول کا استعمال ہے۔ اس ٹول کو ایک مرتبہ پھیر کر آبجیکٹ کے حصے مٹائے جاسکتے ہیں۔ اس کا طریقہ ذیل میں بتایا گیا ہے:

-1 Shape ٹول فلائی آؤٹ میں سے Eraser ٹول سلیکٹ کریں (شکل 7.35) یا X دبائیں۔ کرسر ایک دائرے کی شکل اختیار کر لیتا ہے۔ صرف دائرے کے اندر والا حصہ ہی مٹایا جائے گا۔

شکل 7.35......Shape ٹول فلائی آؤٹ میں Eraser ٹول کو پوائنٹ کیا گیا ہے۔

2- جس آبجیکٹ پر کام کرنا ہوا سے کلک کر کے سلیکٹ کریں۔

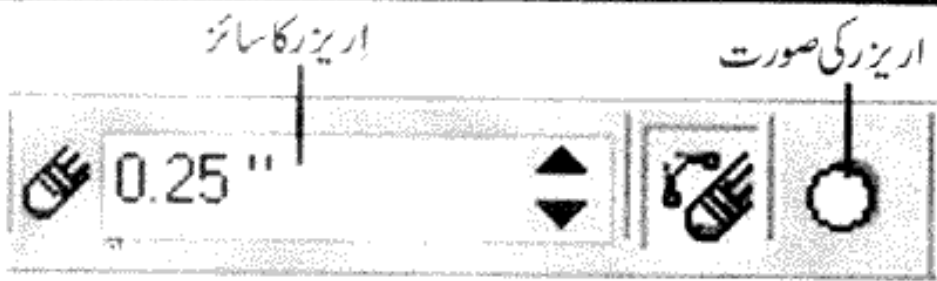
3- اب مندرجہ ذیل میں سے ایک کام کریں:

- ڈبل کلک کر کے دائرے کے نیچے والا ایریا مٹائیں۔
- کلک اور ڈریگ کر کے آبجیکٹ کا کوئی غیر ہموار ایریا مٹائیں۔
- بالکل سیدھ میں مٹانے کے لیے (شکل 7.36) نقطہ آغاز پر ایک مرتبہ کلک کریں اور اس کے بعد نقطہ اختتام پر۔

شکل 7.36......بالکل سیدھ میں مٹانے کی ایک مثال۔

کورل ڈرا آبجیکٹ کے پاتھ میں ترمیم کر دیتا ہے (شکل 7.36)۔

☆ ٹپس ......اگر غلطی سے کوئی حصہ زیادہ مٹ جائے تو آپ Ctrl+Z دبا کر اسے منسوخ کر سکتے ہیں۔

☆ ......پراپرٹی پر سیٹنگ آپشنز تبدیل کر کے اریزر کا سائز اور شکل تبدیل کی جا سکتی ہے (شکل 7.37)۔ Circle/Square بٹن کو کلک کرنے سے گول اریزر چوکور کی شکل اختیار کر لے گا۔ اریزر کا سائز تبدیل کرنے کے لیے Eraser Thickness ٹیکسٹ باکس میں نئی ویلیو انٹر کریں اور Enter دبائیں۔ اریزر کا ڈیفالٹ سائز 0.25 انچ ہے۔

شکل 7.37......اریزر کی سیٹنگ تبدیل کرنے کے لیے پراپرٹی بار پر موجود کنٹرولز۔

آرٹسٹک میڈیا ٹول

آرٹسٹک میڈیا ٹول کی مدد سے آپ مختلف چوڑائیوں اور انداز کی لائنیں ڈرا کر سکتے' برش یا سپر یئر سے پینٹ کر سکتے' یا کیلی گرافک لائنز بھی ڈرا کر سکتے ہیں۔ ٹول پانچ ڈرائنگ موڈز کا حامل ہے: پری سیٹ' برش' سپریئر' کیلی گرافک اور پریشر۔ آرٹسٹک میڈیا ٹول کو استعمال کرنے کے دو طریقے ہیں:

- فری ہینڈ ٹول کی طرح اس کی مدد سے بھی کلک اور ڈریگ کے ذریعہ ڈرا کریں۔

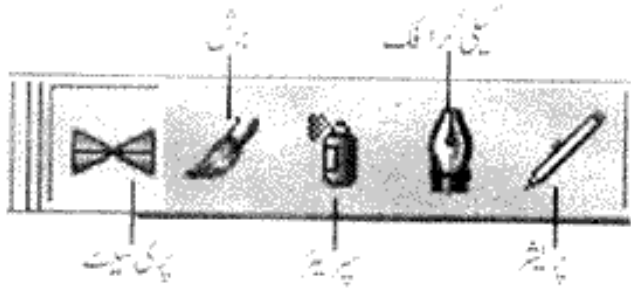
- کوئی پہلے سے موجود آبجیکٹ' مثلاً لائن سرکل' سلیکٹ کریں اور اس پر آرٹسٹک میڈیا ٹول کا اطلاق کر دیں۔

آرٹسٹک میڈیا ٹول کا موڈ سلیکٹ کرنے کے لیے:

-1 Curve فلائی آؤٹ میں سے Artistic Media ٹول (شکل 7.38) سلیکٹ کریں یا I دبائیں۔

شکل 7.38......Curve فلائی آؤٹ میں آرٹسٹک میڈیا ٹول کو پوائنٹ کیا گیا ہے۔

-2 پراپرٹی بار (شکل 7.39) پر پانچ آئیکنز میں سے ایک کلک کریں۔

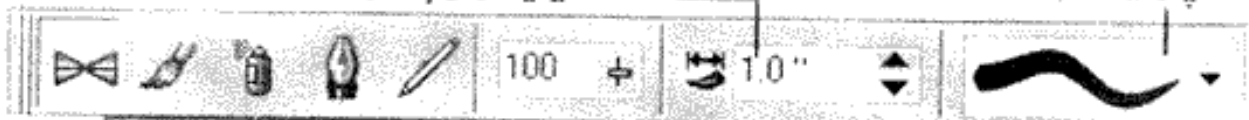
آرٹسٹک میڈیا ٹول کا ہر ایک موڈ مختلف افیکٹ پیدا کرتا ہے:

شکل 7.39......پراپرٹی بار پر آرٹسٹک میڈیا ٹول کے لیے مختلف موڈز کے آئیکن۔

- Preset موڈ......آوٹ لائن برش سٹروک ڈرا کرتا ہے جسے کسی رنگ، پیٹرن یا ٹیکسچر سے فل کیا جاسکتا ہے۔
- Brush موڈ......لائنوں کو امیجز میں تبدیل کرنے کے لیے آرٹسٹک برشز استعمال کرتا ہے۔
- Sprayer موڈ......لائنوں کی جگہ پر امیج پیٹرن لاتا ہے۔
- کیلی گرافک موڈ......یہ خطاطی کے انداز میں لائنیں بنانے کے لیے ہے۔
- پریشر موڈ......ایسی لائنیں بنانے کے لیے ڈرائنگ ٹیبلٹ یا کرسر کیز استعمال کرتا ہے جن کی گہرائی ڈالے گئے پریشر سے مطابقت رکھتی ہے۔

پری سیٹ موڈ کا استعمال:

آرٹسٹک میڈیا ٹول کا Preset موڈ بنے بنائے سٹروکس کو استعمال کر کے خطوط ڈرا کرتا ہے۔ ایک پری سیٹ خط بنانے کے لیے:

1- Curve فلائی آوٹ میں سے Artistic Media Tool سلیکٹ کریں (شکل 7.38)۔
2- پراپرٹی بار پر Preset موڈ کا آئیکن کلک کریں (شکل 7.39)۔

3- Width ٹیکسٹ باکس میں خط کے لیے چوڑائی سیٹ کریں (شکل 7.40)۔

شکل 7.40......پراپرٹی بار کنٹرولز کے ذریعہ آرٹسٹک میڈیا ٹول کے لیے موڈ اور آپشنز سیٹ کریں۔

4- بنے بنائے سٹروکس کی ڈراپ ڈاؤن لسٹ میں سے ایک سٹروک کا انداز سلیکٹ کریں (شکل 7.40)۔

5- کلک اور ڈریگ کے ذریعہ مطلوبہ خط بنائیں (شکل 7.41)۔

ماؤس بٹن ریلیز کرنے پر خط دوبارہ ایک آؤٹ لائن کی صورت میں ڈرا ہوتا ہے۔ اب آپ اس میں کوئی رنگ، ٹیکسچر یا پیٹرن دے سکتے ہیں (شکل 7.42)۔

شکل 7.41...... مطلوبہ شیپ بنانے کے لیے کلک اور ڈریگ کریں۔

شکل 7.42...... بنایا گیا خط ماؤس بٹن چھوڑنے پر آؤٹ لائن کی صورت میں نظر آرہا ہے۔

برش موڈ کا استعمال:

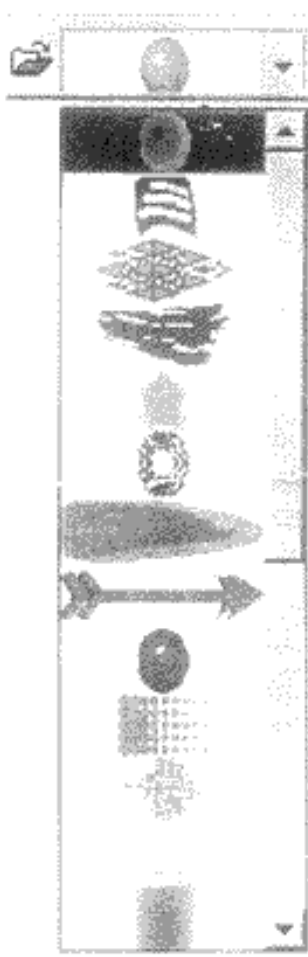
برش موڈ بنے بنائے برش سٹروکس کو خطوط پر لاگو کرنے کے کام آتا ہے۔ آپ کو بس پراپرٹی بار میں سے برش سٹروک سلیکٹ کرکے کلک اور ڈریگ ہی کرنا پڑتا ہے۔

برش Curve بنانے کے لیے:

1- Curve فلائی آؤٹ میں سے آرٹسٹک میڈیا ٹول سلیکٹ کریں (شکل 7.38)۔

2- پراپرٹی بار پر برش موڈ آئیکن کلک کریں (شکل 7.39)۔

3- Width ٹیکسٹ باکس میں خط کی موٹائی سیٹ کریں (شکل 7.40)۔

4- Brush Strokes لسٹ میں سے (شکل 7.43) ایک برش سٹروک کا انتخاب کریں۔

شکل 7.43...... پراپرٹی بار پر دی گئی لسٹ میں مختلف قسم کے برش سٹروکس۔

5- مرضی کی شیپ ڈرا کرنے کے لیے کلک اور ڈریگ کریں (شکل 7.44)۔ ماؤس بٹن چھوڑنے پر خط آپ کے منتخب کردہ سٹروک جیسی شکل اختیار کر لیتا ہے (شکل 7.45)۔

شکل 7.44...... کلک اور ڈریگ کے ذریعہ بنایا گیا ایک برش سٹروک۔

شکل 7.45...... اوپر بنایا گیا برش سٹروک آپ کی منتخب کردہ شیپ کی صورت اختیار کر گیا ہے۔

☆ٹپس ...... آپ صرف Brush Strokes لسٹ میں دکھائے گئے سٹروکس تک ہی محدود نہیں۔ اگر ڈسک پر دیگر سٹروکس بھی سٹور کر رکھے ہیں تو لسٹ کے بائیں طرف بنا Browse بٹن کلک کریں۔

☆ ...... کسی بنائے ہوئے خط کی شیپ تبدیل کرنی ہو تو اسے شیپ ٹول کی مدد سے سلیکٹ کریں اور نوڈ میں ترمیم کرلیں۔ نوڈز کے متعلق مزید معلومات کیلئے سبق 6 دیکھیں۔

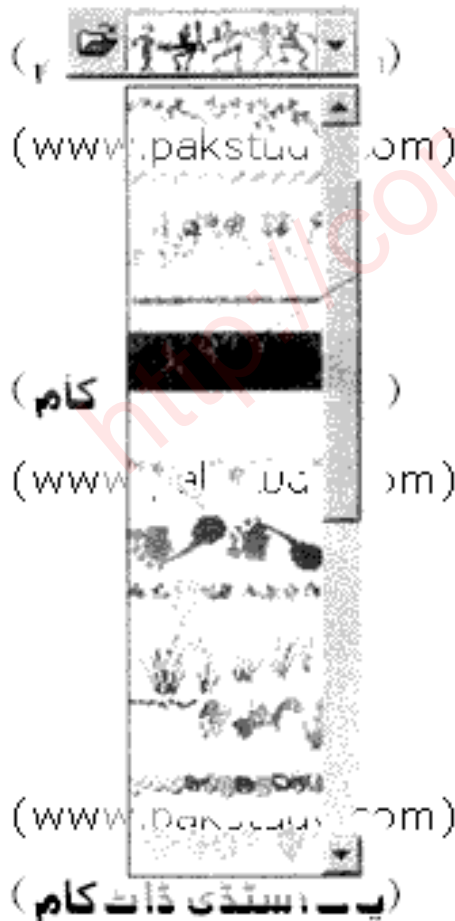
Sprayer موڈ کا استعمال:

سپریئر موڈ آبجیکٹس کا ایک سلسلہ بنانا ممکن بناتا ہے۔ مثلاً چمگادڑیں، پھول، بھوت اور کنکر۔

Sprayer Curve بنانے کا طریقہ یہ ہے:

1- Curve فلائی آوٹ مینو میں سے آرٹسٹک میڈیا ٹول سلیکٹ کریں (شکل 7.38)۔

2- پراپرٹی بار پر Sprayer موڈ آئیکن کلک کریں (شکل 7.39)۔

3- پراپرٹی بار پر Spraylist File List میں سے ایک سٹروک منتخب کریں (شکل 7.46)۔

شکل 7.46...... سپرے کے مختلف سٹائلز پر مشتمل فہرست۔

4- کلک اور ڈریگ کے ذریعہ مرضی کا خط ڈرا کریں۔ آپ دیکھیں گے کہ خط بہت باریک سا ہے۔ ماؤس بٹن چھوڑنے پر ڈرا کیا گیا خط منتخب کردہ Sprayer سٹائل کی صورت اختیار کر لیتا ہے (دیکھیں شکل 7.47)۔

شکل 7.47......آپ کا ڈرا کیا ہوا خط سلیکٹڈ سپرے پیٹرن کی شکل میں نظر آ رہا ہے۔

☆ ٹپس ...... آبجیکٹس کو چھوٹا یا بڑا کرنے کے لیے Size of Objects to be Sprayed ٹیکسٹ باکسز (پراپرٹی بار پر) میں نئی فیصد انٹر کریں۔ اگر نئے سائز کو اصل سائز کے تناسب میں رکھنا ہے تو چھوٹے سے Padlock آئیکن کے دبے ہونے کی تسلی کر لیں۔

☆ ......آبجیکٹس میں فاصلے کو بڑھانے یا گھٹانے کے لیے Debs/Spring of Objects to be Sprayed ٹیکسٹ باکسز میں (شکل 7.48) نئے نمبر انٹر کریں۔ اوپر والے باکس میں نمبر مقررہ فاصلے پر آبجیکٹس کی تعداد بتاتا ہے۔ نچلے باکس میں نمبر آبجیکٹس کے درمیانی فاصلے کا تعین کرنے کے لیے ہے۔

شکل 7.48......آپ آبجیکٹس کی تعداد اور درمیانی فاصلے میں تبدیلی کر سکتے ہیں۔

کیلی گرافی موڈ کا استعمال:

کیلی گرافی موڈ ڈرا کیے ہوئے خطوط کو خطاطی کا انداز دینے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔ بس خط کی موٹائی اور نب کا زاویہ سیٹ کرنے کی ضرورت ہے۔

ایک کیلی گرافی خط بنانے کا طریقہ یہ ہے۔

1- آرٹسٹک میڈیا ٹول سلیکٹ کریں (شکل 7.38)۔

2- پراپرٹی بار پر کیلی گرافی موڈ آئیکن سلیکٹ کریں (شکل 7.39)۔

3- Width ٹیکسٹ باکس میں آرٹسٹک میڈیا ٹول کے لیے خط کی چوڑائی سیٹ کریں (شکل 7.49)۔

شکل 7.49...... پین کی چوڑائی اور ڈرائنگ کا زاویہ ان دو ٹیکسٹ باکسز میں سیٹ کریں۔

4- Calligraphy Angle ٹیکسٹ باکس (شکل 7.50) میں ٹول کی نب کا زاویہ سیٹ کریں۔

شکل 7.50...... کیلی گرافی موڈ میں ڈرا کیا ہوا خط آؤٹ لائن کی صورت میں ظاہر ہو گیا ہے۔

☆ ٹپس ...... اگر کیلی گرافی موڈ میں بنائے ہوئے Curve میں کوئی ترمیم کرنی ہوں تو Shape ٹول کی مدد سے اس کے نوڈز سے کام لیا جا سکتا ہے۔ نوڈز کے بارے میں سبق 6 میں تفصیل سے سمجھایا گیا ہے۔

☆ ...... Preset موڈ کی طرح کیلی گرافی موڈ میں بنائی گئی آؤٹ لائن کو بھی ایک رنگ' شیڈ' ٹیکسچر یا پیٹرن دیا جا سکتا ہے (شکل 7.51)۔ مزید ہدایات کے لیے سبق 10 ملاحظہ کریں۔

شکل 7.51 ...... کیلی گرافی موڈ میں ڈرا کیے گئے ایک خط کو شیڈ دیا گیا ہے۔

پریشر موڈ کا استعمال:

پریشر موڈ میں آپ جتنا زیادہ زور سے دبائیں گے' سٹروک اتنا ہی چوڑا ہوگا۔ اس موڈ میں کام کرنے کے لیے آپ پریشر Sensitive پین استعمال کر سکتے ہیں۔ یا پھر ماؤس ڈریگ کرنے کے دوران ↑ اور ↓ کیز سے بھی کام لیا جا سکتا ہے۔

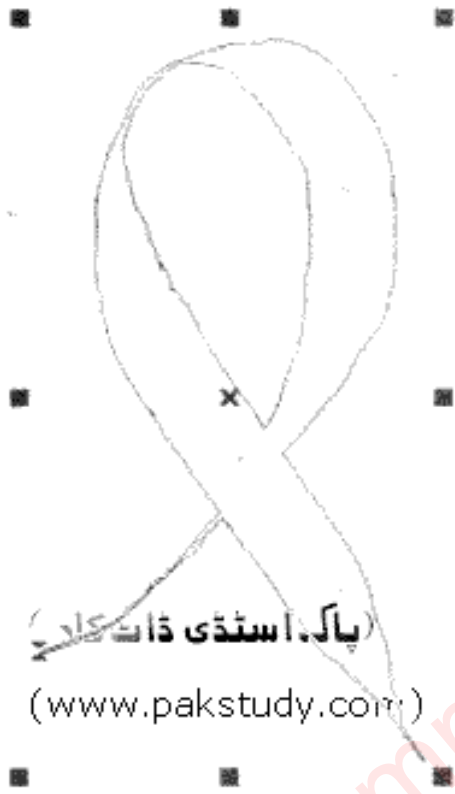
پریشر موڈ کی مدد سے کچھ ڈرا کرنے کے لیے:

1- آرٹسٹک میڈیا ٹول سلیکٹ کریں (شکل 7.38)۔

2- پراپرٹی بار پر Pressure موڈ کا آئیکن سلیکٹ کریں (شکل 7.39)۔

3- Width ٹیکسٹ باکس میں Curve کے لیے چوڑائی کا تعین کریں۔

4- کلک اور ڈریگ کے ذریعہ ڈرا کریں۔ جس جگہ پر دباؤ زیادہ ڈالنا یعنی لائن کو موٹا کرنا ہو وہاں ڈریگ کرنے کے دوران ↑ کی دبا دیں۔ جبکہ ↓ کی دبانے سے لائن پتلی ہوگی۔

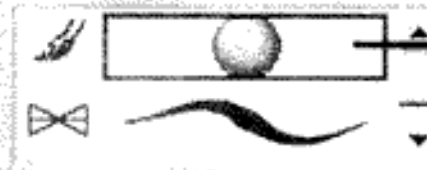
5- ماؤس بٹن چھوڑنے پر ڈرا کیا ہوا خط آؤٹ لائن کی صورت میں نظر آتا ہے (شکل 7.52)۔

شکل 7.52...... پریشر موڈ میں مختلف پریشرز کی مثال۔

ایک خط پر کوئی موڈ لاگو کرنا:

ڈرا کیے جا چکے کسی خط پر بھی پری سیٹ، برش یا سپریئر موڈز کا اطلاق کرنا ممکن ہے۔ اس کا طریقہ ذیل میں دیا جا رہا ہے۔

1- Window، Dockers، Media، Artistic Media سلیکٹ کر کے آرٹسٹک میڈیا ڈاکر اوپن کریں (شکل 7.53)۔

2- آرٹسٹک میڈیا ٹول کی مدد سے اس خط کو سلیکٹ کریں جس میں تبدیلی لانی ہے۔

3- ڈاکر میں سے ایک نیا پری سیٹ، برش یا سپریئر سٹروک منتخب کریں۔ سلیکٹ کیا ہوا خط منتخب کردہ سٹروک کی صورت اختیار کر لے گا۔

شکل 7.53......آرٹسٹک میڈیا ڈاکر میں مختلف سٹروکس کی فہرست نظر آرہی ہے۔

☆ٹپس ...... اگر آپ کو کوئی سٹروک لاگو کرنے کے بعد پسند نہ آئے تو Undo کرنے کی ضرورت نہیں......بس نیا سٹروک منتخب کرلیں۔

☆......ڈاکر کے بالائی حصے میں ان سٹروکس کی فہرست ہوتی ہے جو آپ نے حال ہی میں استعمال کیے ہوں۔

☆......ڈیفالٹ کے تحت آرٹسٹک میڈیا ڈاکر میں مرکزی فہرست میں پری سیٹ، برش اور سپریئر سٹروکس شامل ہوتے ہیں۔ اگر آپ ان کیٹیگریز میں سے کسی کو نکالنے کے خواہشمند ہیں (تاکہ فہرست چھوٹی ہو جائے) تو ڈاکر کے ایک طرف بنا دائیں سمت والا ایرو بٹن کلک کریں اور ظاہر ہونے والے مینو (شکل 7.54) میں سے چیک مارک ختم کریں۔ مثلاً Preset کو آف کرنے سے اس سے متعلقہ سٹروکس فہرست میں سے خارج ہو جائیں گے۔

✔ Preset
✔ Brushes
✔ Object Sprayer

شکل 7.54......اس شارٹ کٹ مینو کی مدد سے سٹروکس کی فہرست کو محدود کیا جا سکتا ہے۔

سبق 8

پیج اور ڈاکومنٹ سیٹ اپ

اس سبق میں مندرجہ ذیل موضوعات پر بات کی جائے گی: پیج کا سائز اور انداز سیٹ کرنا' ڈاکومنٹ کے لیے پسند کی بیک گراؤنڈ دینا' ڈاکومنٹ کے پیج کو ڈیلیٹ کرنا اور دوبارہ ترتیب دینا' ڈاکومنٹ کے مختلف پیجز میں جانا' ڈاکومنٹ کی انفارمیشن دیکھنا۔

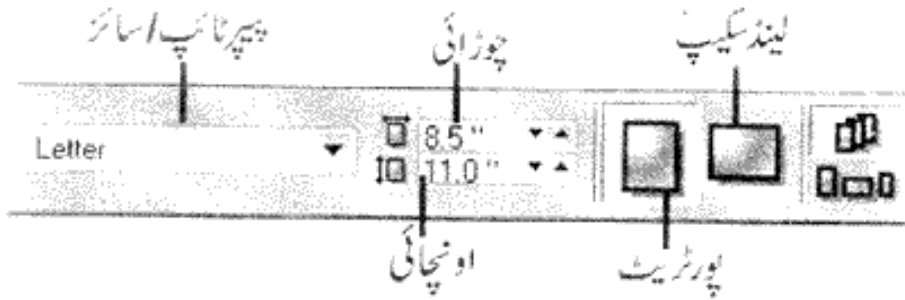
پیج کا انداز اور سائز سیٹ کرنا

کورل ڈرا 11 ایک زبردست ڈرائنگ ٹول ہونے کے ساتھ ساتھ متاثر کن ڈیسک ٹاپ پبلشنگ کی صلاحیتیں بھی رکھتا ہے۔ اس کا مطلب ہے کہ آپ اس کی مدد سے کئی صفحات پر مشتمل پبلی کیشنز' مثلاً بروشرز' کیٹلاگز وغیرہ بھی تیار کر سکتے ہیں۔

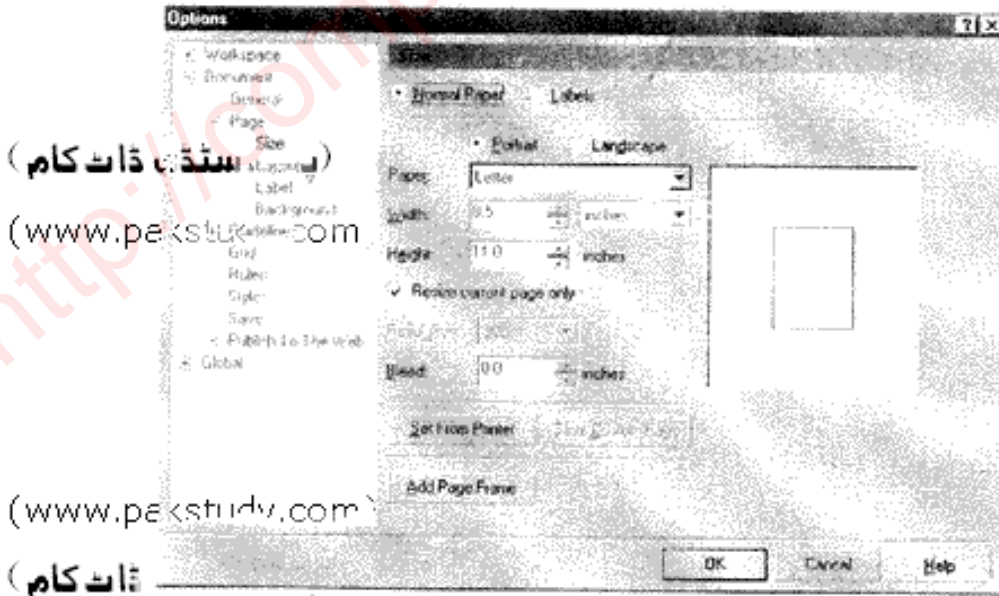
کوئی ڈرائنگ بناتے وقت آپ کے ذہن میں کاغذ کا مخصوص سائز اور رخ موجود ہونا لازمی ہے۔ آپ یہ سیٹنگز کرنے کے لیے ذیل میں بتائے گئے دو طریقوں میں سے کوئی بھی استعمال کر سکتے ہیں۔

پراپرٹی بار کی مدد سے پیج کا سائز اور رخ سیٹ کرنے کے لیے:

1- ڈرائنگ پیج میں کچھ بھی سلیکٹ کیے بغیر ٹول باکس میں سے Pick ٹول سلیکٹ کریں۔

2- پراپرٹی بار پر Paper Type/Size ڈراپ ڈاؤن لسٹ کے ساتھ بنا تیر کلک کریں اور ایک پیپر منتخب کر لیں (شکل 8.1)۔ منتخب کردہ پیپر کی لمبائی اور چوڑائی Height اور Width ٹیکسٹ باکسز میں دکھائی جاتی ہے۔

شکل 8.1......پیج کا سائز اور انداز (Orientation) سیٹ کرنے کیلئے پراپرٹی بار میں موجود آپشنز۔

3- پیپر کی Orientation سیٹ کرنے کے لیے پورٹریٹ یعنی عمودی یا لینڈ سکیپ یعنی افقی آئیکن کلک کریں۔ آپشنز ڈائیلاگ باکس کے ذریعہ پیج کا سائز اور انداز سیٹ کرنے کے لیے:

1- Layout، Page Setup سلیکٹ کریں۔ Options ڈائیلاگ باکس ظاہر ہوگا جس کا Size سیکشن اوپن ہوا ہوگا (شکل 8.2)۔

شکل 8.2......اس ڈائیلاگ باکس میں سٹینڈرڈ اور ایڈوانسڈ پیج آپشنز سیٹ کی جا سکتی ہیں۔

2- نارمل پیپر ریڈیو بٹن کلک کریں۔

3- Paper ڈراپ ڈاؤن لسٹ میں سے ایک پیپر سائز منتخب کریں۔

4- پیج کا رخ سیٹ کرنے کے لیے پورٹریٹ یا لینڈ سلیپ آپشن منتخب کریں۔

5- اگر صرف موجود پیج کے لیے ایک پیپر سیٹ کرنا ہے تو Resize Current Page Only چیک باکس کو کلک کر دیں۔

6- اگر پیج کے رخ کو Page Setup ڈائیلاگ باکس (File ' Print Setup) میں اپنے پرنٹر کے مطابق سیٹ کرنا ہے تو Set From Printer بٹن کلک کریں۔

7- OK کلک کر دیں۔

اپنی مرضی کا پیپر سائز

اگر چہ کورل ڈرا عام استعمال ہونے والے پیپر سائزوں کو سپورٹ کرتا ہے لیکن آپ اپنی مرضی کے پیپر سائز بھی متعین کر سکتے ہیں۔ Paper لسٹ (شکل 8.2) میں سے Custom سلیکٹ کریں اور پیپر کی لمبائی اور چوڑائی بتائیں۔ اگر دیگر ڈاکومنٹس کے لیے بھی یہ کسٹم سائز دستیاب بنانا چاہتے ہیں تو Save Custom Page بٹن کلک کریں اور ظاہر ہونے والے ڈائیلاگ باکس میں پیپر کے لیے ایک نام انٹر کر دیں۔ www

☆ ٹپس ...... صرف ایک ہی پیج کے لیے نیا پیپر سائز سیٹ کرنے کے لیے متعلقہ ڈاکومنٹ پیج میں جائیں اور پھر یہ سیٹنگ کریں۔ (www.pakstudy.com)

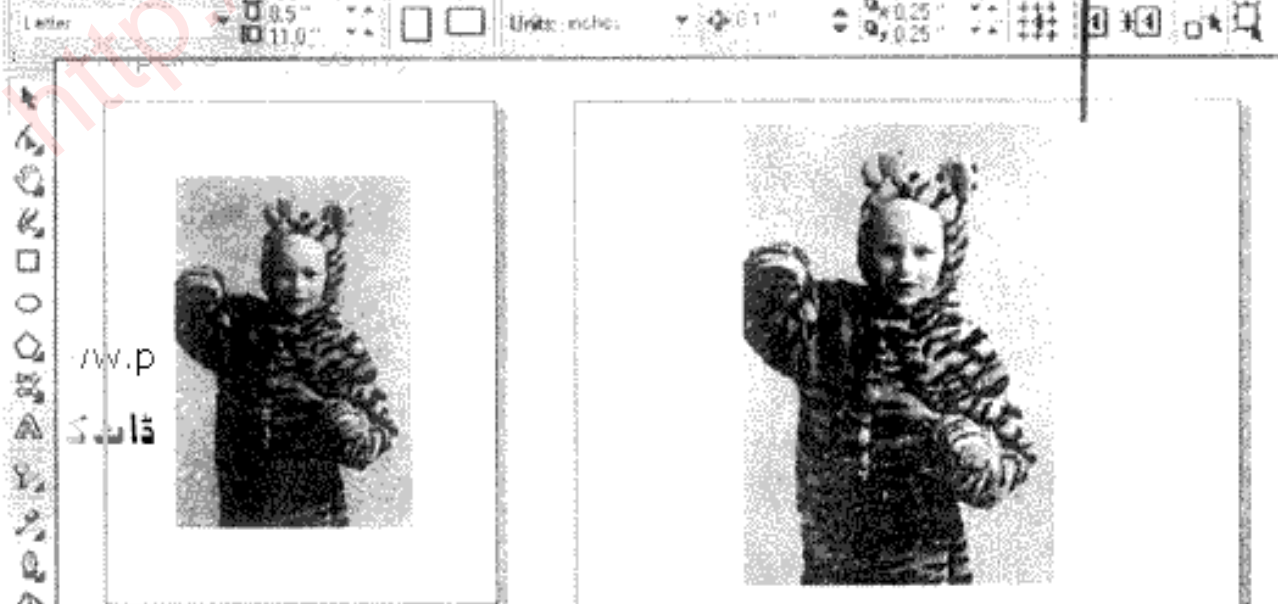
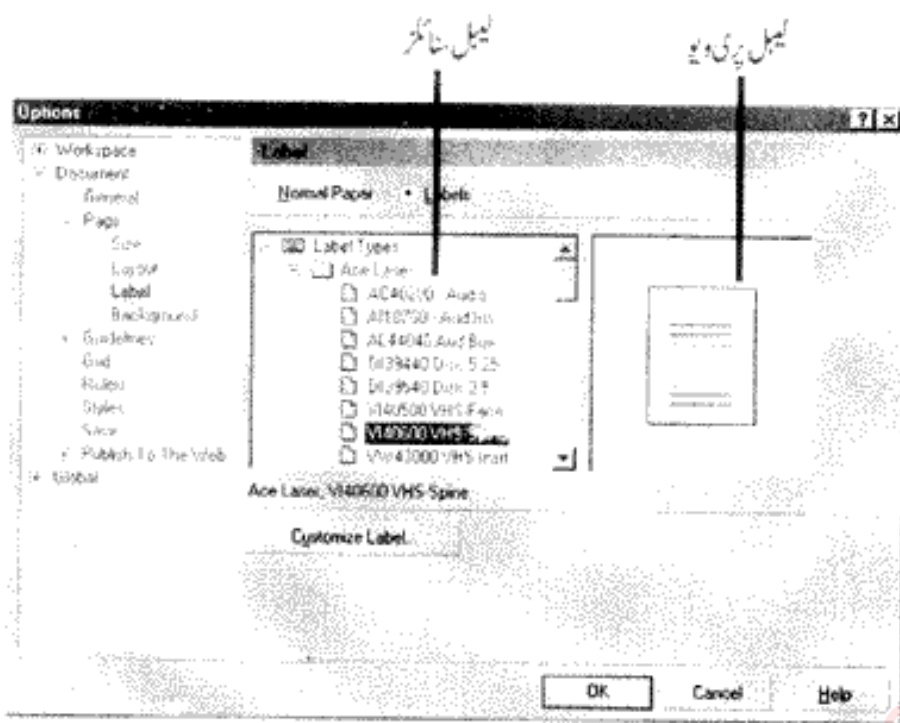
☆ ...... موجودہ ڈاکومنٹ میں بیک وقت تمام پیجز کا رخ تبدیل کرنے کے لیے Layout ' Switch Page Orientation سلیکٹ کریں۔

☆ ...... صرف موجودہ پیج کے لیے رخ سیٹ کرنے کا ایک اور طریقہ پراپرٹی بار پر Set Default یا Current Page and Orientation بٹن کو کلک کریں (شکل 8.3) اور اس کے بعد Orientation یعنی رخ کا بٹن کلک کریں۔

☆......ڈاکومنٹ میں تمام پیجز کے لیے پیپر کا سائز یا رخ بیک وقت سیٹ کرنے کے لیے سیٹ ڈیفالٹ آر کرنٹ پیج اور Orientation بٹن کے بالائی آئیکن (شکل 8.3) کو کلک کریں اور اس کے بعد پیپر کا سائز یا رخ سلیکٹ کریں۔

☆...... پراپرٹی بار بٹنوں کا یہ جوڑا پیج سورٹر ویو View، Page Sorter View میں پیپر کا سائز اور رخ سیٹ کرنے کے لیے بھی استعمال کیا جاسکتا ہے (شکل 8.4)۔ صفحات کے تھمب نیلز سلیکٹ کرنے اور Set Default or Current Page all اور Orientation کے جوڑے میں سے بالائی بٹن کلک کرنے کے ذریعہ انفرادی پیج کے لیے سیٹنگز تبدیل کی جاسکتی ہیں۔

کورل ڈرا 11 میں لیبلز کے پیجز پرنٹ اور ڈیزائن کرنے کی سہولت بھی موجود ہے۔ آپشنز ڈائیلاگ باکس کے Size سیکشن میں Labels ریڈیو بٹن کلک کریں۔ کالم میں لیبل مینوفیکچرز اور ان سے متعلق لیبلز کی ایک فہرست (شکل 8.5) ظاہر ہو جاتی ہے۔ کوئی لیبل سلیکٹ کرنے کے بعد OK کلک کردیں۔

شکل 8.3......تمام ڈاکومنٹ پیجز کے لیے آپشنز سیٹ کرنے کی خاطر اوپر والا اور صرف موجودہ پیج کی آپشنز سیٹ کرنے کے لیے نیچے والا بٹن کلک کریں۔

شکل 8.4......پیج سورٹر میں پیج سیٹنگز کا انتخاب کرنا باعث سہولت ہے۔

شکل 8.5......کورل ڈرا 11 درجنوں لیبل سٹائلز اور لے آؤٹس کو سپورٹ کرتا ہے۔

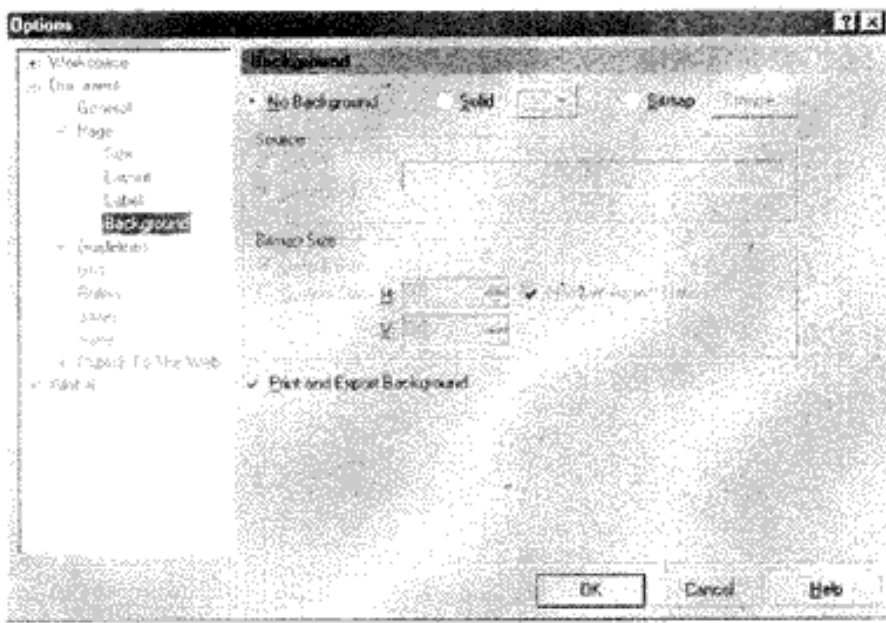
پیج بیک گراؤنڈ سیٹ کرنا

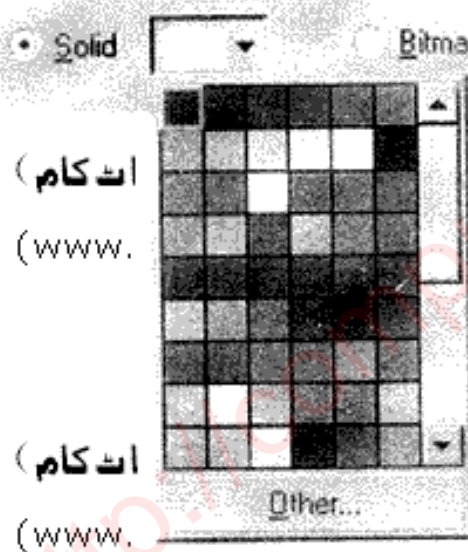
آپ کسی بھی ڈاکومنٹ میں بیک گراؤنڈ کلر یا پکچر دے سکتے ہیں۔ عموماً بیک گراؤنڈز کا استعمال پارٹی کے دعوت ناموں، بروشرز اور ویب پیجز پر ہوتا ہے۔ (یہ بات یاد رہے کہ آپ کی سیٹ کی ہوئی بیک گراؤنڈ ڈاکومنٹ کے تمام پیجز میں نظر آئے گی)۔

یہ کام کرنے کا طریقہ ذیل میں دیا جارہا ہے:

-1 Layout، Page Background سلیکٹ کریں۔ آپشنز ڈائیلاگ باکس ظاہر ہوگا جس کا Background سیکشن اوپن ہوا ہوگا (شکل 8.6)۔

-6 مندرجہ ذیل آپشنز میں سے ایک منتخب کریں:

- کوئی غیر ضروری بیک گراؤنڈ ختم کرنے کے لیے No Background ریڈیو بٹن آف کردیں۔

شکل 8.6......آپشنز ڈائیلاگ باکس کا بیک گراؤنڈ سیکشن۔

◆ سنگل کلر بیک گراؤنڈ سلیکٹ کرنے کے لیے Solid ریڈیو بٹن کلک کر کے دائیں طرف والی پیلیٹ میں سے ایک رنگ منتخب کرلیں (شکل 8.7)۔

شکل 8.7......ایک بیک گراؤنڈ کلر منتخب کرنے کے لیے کلر پیلیٹ اوپن کی گئی ہے۔

◆ کوئی تصویر بطور بیک گراؤنڈ استعمال کرنی ہو تو Bitmap ریڈیو بٹن کلک کریں' اس کے بعد Browse کلک کر کے Import ڈائیلاگ باکس اوپن کریں (شکل 8.8) اور ایک پکچر فائل سلیکٹ کرلیں۔ ڈراپ ڈاؤن مینو میں سے Full Image سلیکٹ کرنے پر تصویر جوں کی توں ڈسپلے ہوجائے گی' تصویر کا منتخب حصہ ڈسپلے کرنے کے لیے Crop سلیکٹ کریں' یا اگر تصویر کا رخ اور ریزولیشن وغیرہ سیٹ کرنا ہے تو Resample سلیکٹ کرنا ہوگا۔

Import

Look in: My Pictures

Open

Cancel

11487432

File name: 11487432

Files of type: All File Formats

Full Image

Sort type: Default

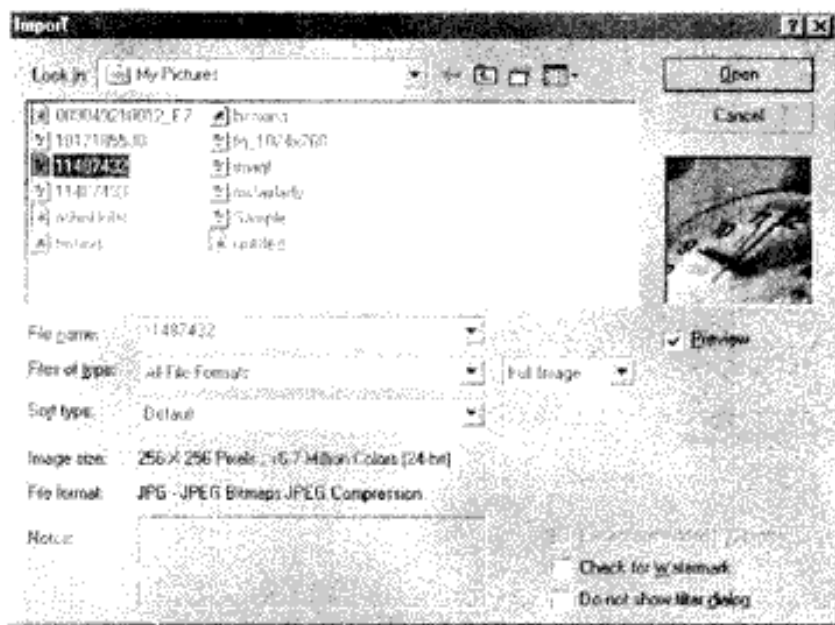
Preview

Image size: 256 X 256 Pixels, 16.7 Million Colors (24-bit)

File format: JPG - JPEG Bitmaps JPEG Compression

Notes:

Check for watermark

Do not show filter dialog

شکل 8.8......موجودہ ڈاکومنٹ میں بطور بیک گراؤنڈ استعمال کرنے کیلئے بٹ میپ امیج استعمال کریں۔

3- *Bitmap Only* ڈائیلاگ باکس کے Source سیکشن (شکل 8.9) میں Embedded ریڈیو بٹن کلک کر کے بیک گراؤنڈ کو نا قابل حرکت بنا دیں۔ Linked ریڈیو بٹن کلک کرنے کے نتیجہ میں آپ جب بھی تصویر میں کوئی تبدیلی کریں گے تو یہ بیک گراؤنڈ میں بھی اپ ڈیٹ ہو جائے گی۔

بٹ میپ کا سائز تبدیل کرنے کے لیے Bitmap Size سیکشن میں Custom ریڈیو بٹن کلک کریں اور نئی افقی (H) اور عمودی (V) ڈائمنشن انٹر کر دیں۔

4- اب OK کلک کریں۔

Source

Linked

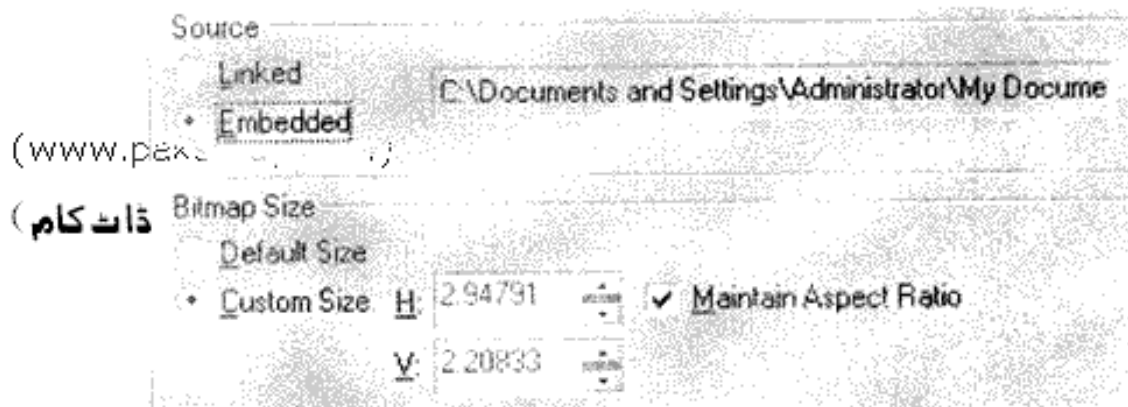
Embedded

C:\Documents and Settings\Administrator\My Docume

Bitmap Size

Default Size

Custom Size H: 2.94791 Maintain Aspect Ratio

V: 2.20833

شکل 8.9......آپ بٹ میپ بیک گراؤنڈ کے لیے دیگر آپشنز بھی سیٹ کر سکتے ہیں۔

پیجز کا اضافہ کرنا

آپ ڈاکومنٹ میں نئے پیجز شامل کرنے کے لیے مندرجہ ذیل دو میں سے کوئی طریقہ اختیار کر سکتے ہیں۔ ڈاکومنٹ کے آغاز یا آخر میں پیجز شامل کرنے ہوں تو:

-1 ڈاکومنٹ نیوی گیٹر (شکل 8.10) تک جائیں جو سکرین کے بائیں نچلے کونے میں ہوتا ہے۔

شکل 8.10......آپ ڈاکومنٹ کے آغاز یا آخر میں نیا پیج شامل کرنے کی خاطر نیوی گیٹر سیکشن استعمال کر سکتے ہیں۔

-2 ڈاکومنٹ کے آغاز میں ایک پیج انسرٹ کرنے کے لیے موجود پہلے پیج کی ٹیب کو کلک کریں اور اس کے بعد + آئیکن کلک کردیں......یا

ڈاکومنٹ کے آخر میں ایک پیج بڑھانے کے لیے موجودہ آخری پیج کی ٹیب اور اس کے بعد + آئیکن کلک کریں۔

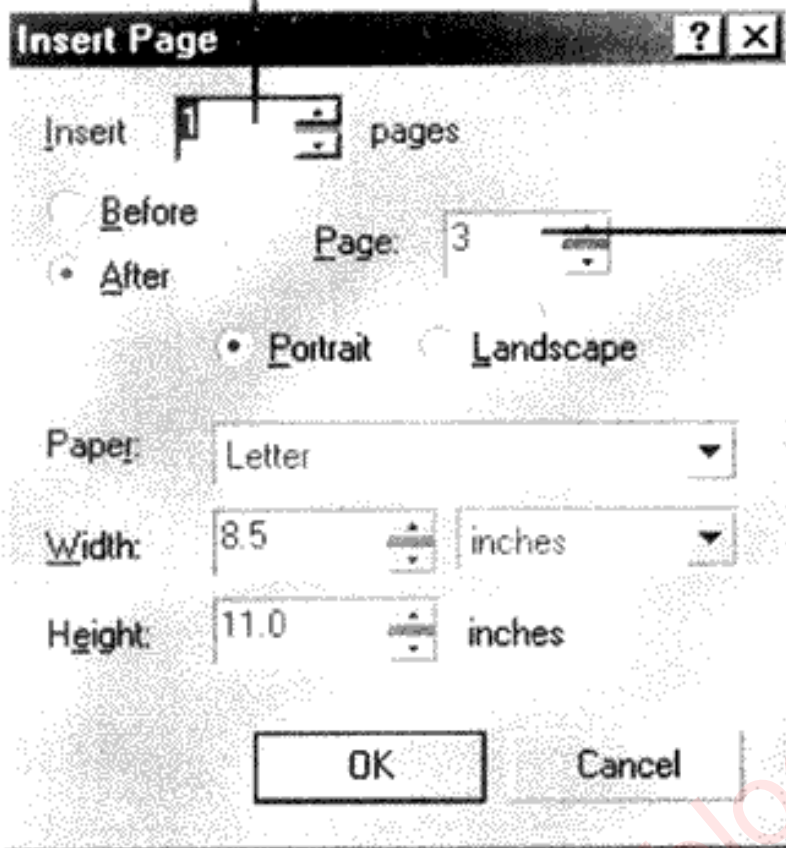
ڈاکومنٹ میں کسی بھی جگہ پر پیجز شامل کرنے کے لیے:

-1 Layout، Insert Page سلیکٹ کریں۔ شکل 8.11 میں دکھایا گیا اِنسرٹ پیج ڈائیلاگ باکس ظاہر ہو جائے گا۔

-2 Insert ٹیکسٹ باکس میں پیجز کی مطلوبہ تعداد انٹر یا سلیکٹ کریں۔

-3 Before یا After ریڈیو بٹن کلک کریں۔

-4 Page ٹیکسٹ باکس میں وہ پیج نمبر انٹر کریں جس سے پہلے یا بعد میں نیا پیج اِنسرٹ کیا جائے گا۔

-5 (اختیاری): اِنسرٹ کیے گئے پیج کے لیے ایک نیا رخ یا پیپر سائز بتائیں۔

شکل 8.11......آپ اِنسرٹ پیج ڈائیلاگ باکس کے ذریعہ بیک وقت کئی پیجز اِنسرٹ کر سکتے ہیں۔

6- OK کلک کردیں۔

☆ٹپس ...... کسی ڈاکومنٹ میں زیادہ سے زیادہ 99 پیجز بنائے جاسکتے ہیں۔

☆...... پیج انسرٹ کرنے کا ایک اور طریقہ یہ ہے کہ ڈاکومنٹ نیوی گیٹر پر رائیٹ کلک کریں اور ظاہر ہونے والے مینو میں سے Insert Page After یا Insert Page Before سلیکٹ کرلیں (شکل 8.12)۔

☆...... جب آپ پہلے یا آخری پیج پر ہوں تو بالترتیب PageUp یا PageDown کیز دبا کر بھی اِنسرٹ پیج ڈائیلاگ باکس اوپن کر سکتے ہیں۔

شکل 8.12......ڈاکومنٹ نیوی گیٹر کے رائیٹ کلک میں پیج سے متعلقہ متعدد کمانڈز موجود ہوتی ہیں۔

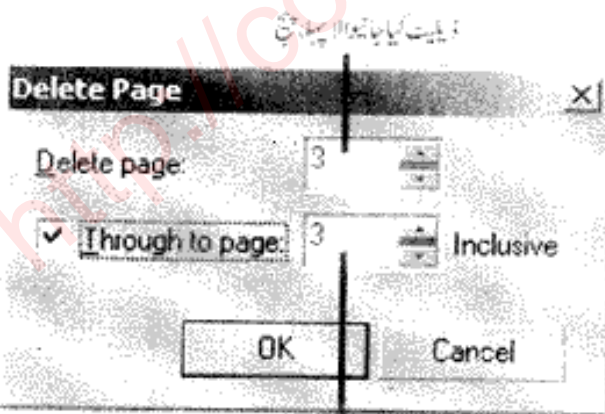
پیجز ڈیلیٹ کرنا

اگر آپ فیصلہ کریں کہ ڈاکومنٹ کا کوئی پیج بیکار ہے تو اسے ڈیلیٹ کیا جا سکتا ہے۔

ایک یا زائد پیجز ڈیلیٹ کرنے کے لیے:

-1 Layout ‘ Delete Page کلک کریں۔ اس طرح شکل 8.13 میں دکھایا گیا Delete Page ڈائیلاگ باکس ظاہر ہوگا جس میں موجودہ سلیکٹ کیا ہوا پیج دکھایا جائے گا۔

-2 آپ ایک یا آگے پیچھے والے زائد پیجز کو ڈیلیٹ کر سکتے ہیں:

- ایک پیج ڈیلیٹ کرنا ہو تو Delete پیج ٹیکسٹ باکس میں اس کا نمبر انٹر کریں۔
- آگے پیچھے والے متعدد پیجز کو ڈیلیٹ کرنے کے لیے پہلے ڈیلیٹ پیج ٹیکسٹ میں پیج کا نمبر اور Through to Page ٹیکسٹ باکس میں آخری کا نمبر انٹر کریں۔

شکل 8.13......ڈاکومنٹ میں سے ایک یا زائد پیجز ڈیلیٹ کرنے کے لیے یہ ڈائیلاگ باکس استعمال کریں۔

-3 OK کلک کریں۔ پیج یا پیجز ڈیلیٹ ہو جاتے ہیں اور باقی پیجز کی دوبارہ نمبرنگ کی جاتی ہے۔

☆ٹپس ...... آپ ایک کے سوا تمام پیجز ڈیلیٹ کر سکتے ہیں۔ چنانچہ اگر کسی ڈاکومنٹ میں صرف ایک پیج ہے تو ڈیلیٹ پیج کمانڈ قابل استعمال نہیں ہوگی۔ اسی طرح اگر ڈاکومنٹ دو پیجز پر مشتمل ہو تو پیج رینج ڈیلیٹ کرنا ممکن نہ ہوگا۔

☆ ...... کسی پیج کو ڈیلیٹ کرنے کا ایک طریقہ یہ ہے کہ ڈاکومنٹ نیوی گیٹر کے رائیٹ کلک مینو (شکل 8.12) میں سے Delete Page سلیکٹ کر لیں۔

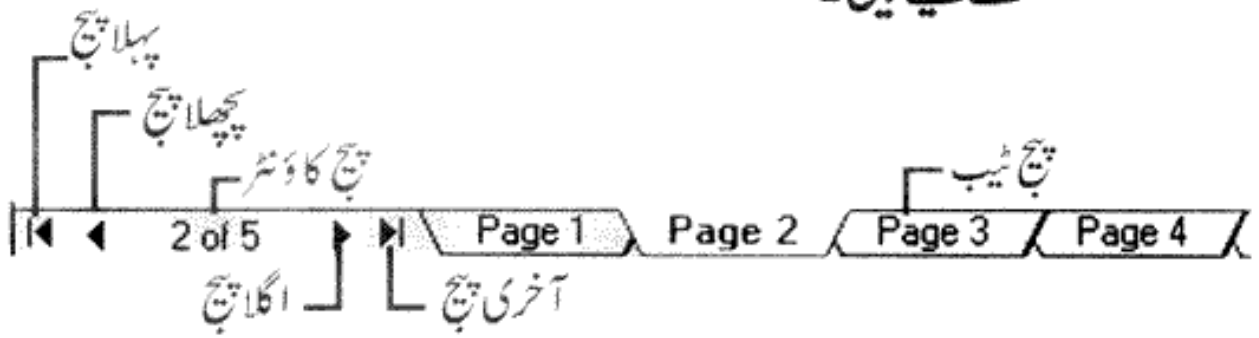
☆ ...... اگر کوئی پیج غلطی سے ڈیلیٹ کر بیٹھیں تو گھبرانے کی ضرورت نہیں۔ آپ Ctrl+Z دبا کر اسے بحال کر سکتے ہیں۔

پیجز کو نام دینا اور نام میں تبدیلی

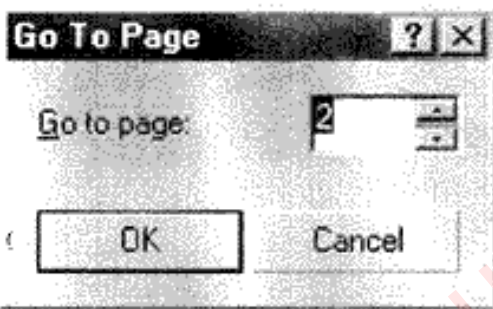
کورل ڈرا ڈاکومنٹ کے تمام پیجز کو خودبخود 1، 2، 3 وغیرہ کی ترتیب سے نمبرنگ دے دیتا ہے۔ ہوسکتا ہے کہ آپ پیجز میں موجود چیزوں کے حوالے سے ہی انہیں نام دینا چاہیں۔ ایسی صورت میں متعلقہ پیج پر جائیں۔ Layout، Rename Page سلیکٹ کریں اور نیا نام انٹر کر کے OK کلک کر دیں۔ رائیٹ کلک مینو (شکل 8.12) کی Rename Page کمانڈ بھی استعمال کی جا سکتی ہے۔

ڈاکومنٹ میں اِدھر اُدھر جانا

کئی پیجز پر مشتمل ڈاکومنٹ میں کام کرنے کے دوران آپ بہ آسانی ایک سے دوسرے پیج پر جا سکتے ہیں۔ ایک سے دوسرے پیج پر جانے کا طریقہ ذیل میں دیا گیا ہے:

- کورل ڈرا ونڈو کے نچلے حصے (شکل 8.14) میں پیج ٹیب کلک کریں۔
- پیج کاؤنٹر کے دائیں یا بائیں طرف بنے تیر کلک کریں۔ ان کے ساتھ بنے دو اور تیروں والے بٹن (جن کے ساتھ ا بھی ہے) آخری یا پہلے پیج پر جانے

شکل 8.14......پیج ٹیب کلک کرنے کے ذریعہ متعلقہ پیج پر جانا ممکن ہے۔

◆ Layout مینو میں سے Go to Page سلیکٹ کریں۔ اس طرح شکل 8.15 میں دکھایا گیا Go to Page ڈائیلاگ باکس ظاہر ہوگا۔ پیج نمبر ٹائپ کریں اور OK کلک کردیں۔

Go To Page	? X
Go to page:	2
OK	Cancel

شکل 8.15......گوٹو پیج ڈائیلاگ باکس متعدد پیجز والی ڈرائنگ میں مخصوص پیج پر جانے کے قابل بناتا ہے۔

◆ View مینو میں Page Sorter View سلیکٹ کریں۔ ڈاکومنٹ پیجز کے تھمب نیلز پر مشتمل ایک پیج ظاہر ہوتا ہے۔ جس پیج پر بھی جانا ہو اس کے تھمب نیل کو ڈبل کلک کردیں۔

☆ ٹپس ...... Go to Page ڈائیلاگ باکس بہت بڑے ڈاکومنٹس پر کام کرنے کے دوران خاص طور پر مفید ہے۔ یہ آپ کو مخصوص پیج پر جانے کی اجازت دیتا ہے۔ آپ سکرین کے نچلے حصے میں (شکل 8.14) پیج کاؤنٹر کو ڈبل کلک کر کے بھی گوٹو پیج ڈائیلاگ باکس ڈسپلے کرسکتے ہیں۔

☆ ...... پچھلے یا اگلے پیج پر جانے کے لیے PageUP یا PageDown کیز بھی استعمال کی جاسکتی ہیں۔

ڈاکومنٹ انفارمیشن دیکھنا

کورل ڈرا 11 میں ڈاکومنٹ کے متعلق تمام معلومات حاصل کرنا بہت آسان ہے۔ مثلاً آپ یہ دیکھ سکتے ہیں کہ ڈاکومنٹ میں کتنے آبجیکٹس ہیں' کون کون سے فونٹس استعمال کیے گئے' پیج کا سائز کیا ہے' ڈاکومنٹ کس تاریخ کو بنایا اور ترمیم کیا گیا' اور یہ ڈسک پر کہاں پڑا ہے۔

ڈاکومنٹ انفارمیشن دیکھنے کے لیے:

◆ File' Document Info سلیکٹ کریں۔ شکل 8.16 میں دکھایا گیا ڈاکومنٹ انفارمیشن ڈائیلاگ باکس ظاہر ہو جائے گا۔ سکرول کر کے معلومات دیکھتے جائیں۔

ڈسپلے آپشنز کو چیک یا ان چیک کریں

Document Information

Document Information for document: Graphic1

File
Name and location: Graphic1

Document
Pages: 3
Layers: 1
Page size: Letter (8.5...
Page orientation: Portrait
Resolution: 300 dpi

Graphic Objects
There are no graphic objects in this document

Text Statistics
There are no text objects in this document

Bitmap Objects

File
Document
Graphic objects
Text statistics
Bitmaps
Styles
Effects
Fills
Outlines
Save As...
Print...
Close
Help

انفارمیشن کو ٹیکسٹ فائل کے طور پر سیو کریں

شکل 8.16......ڈاکومنٹ کے متعلق معلومات ڈسپلے کی گئی ہیں۔

◆ اس انفارمیشن کا پرنٹ لینا ہو تو Print بٹن کلک کریں۔

◆ ڈاکومنٹ انفارمیشن کی ایک کاپی کو بطور ٹیکسٹ فائل سیو کرنے کے لیے Save بٹن کلک کریں' اور فائل کے لیے نام انٹر کر کے Save کلک کر دیں۔

☆ ٹپس ...... ڈاکومنٹ کی سیو کی ہوئی انفارمیشن کو ڈبل کلک کرنے سے عموماً یہ نوٹ پیڈ میں اوپن ہوگا (شکل 8.17)۔ تاہم پروگرام کی File، Open کمانڈ کے ذریعہ اسے کسی بھی ورڈ پراسیسر میں اوپن کیا جاسکتا ہے۔

☆ ...... اگر آپ صرف مخصوص قسم کی معلومات ہی دیکھنا چاہتے ہیں تو ڈائیلاگ باکس (شکل 8.16) کے دائیں طرف بنے متعلقہ چیک باکسز کو آن یا آف کردیں۔

```
File
   Name and location:   F:\Inpage files\FILES\Backup
   File size:   0.95MB (993510 bytes)
   Created:     Monday, May 20, 2002 03:59:07 PM
   Modified:    Wednesday, May 22, 2002 01:36:18 AM
   Attributes:  Archive

Document
   Pages:       1
   Layers:      1
   Page size:   Letter (8.50000 x 11.00000in.)
   Page orientation:    Portrait
   Resolution:  300 dpi

Graphic Objects
   Number of objects:   531
   Number of points:    58699
   Max. # of curve points:     1519
   Max. # of curve subpaths:   39
   Groups:      39
   Curves:      509
```

شکل 8.17 ...... سیو کی گئی انفارمیشن کو نوٹ پیڈ میں اوپن کیا گیا ہے۔

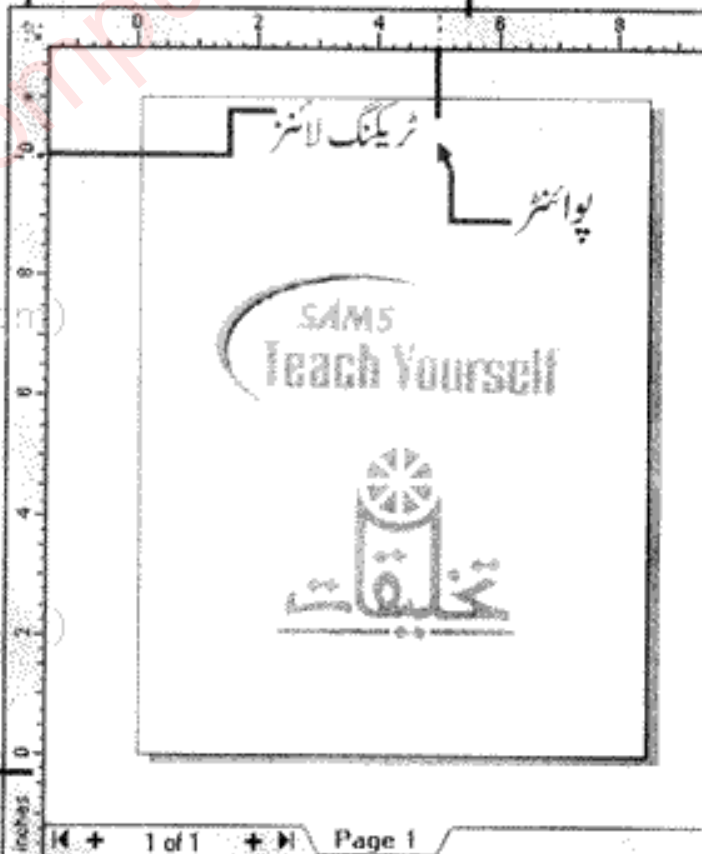
سبق 9

درست پیمائش کے ٹولز

کورل ڈرا 10 میں ڈرائنگز کی ٹھیک ٹھیک پیمائش میں مدد کے لیے کئی ٹولز شامل کیے گئے ہیں۔ اس سبق میں آپ انھی ٹولز کے بارے میں جانیں گے۔

رُولرز سے کام لینا

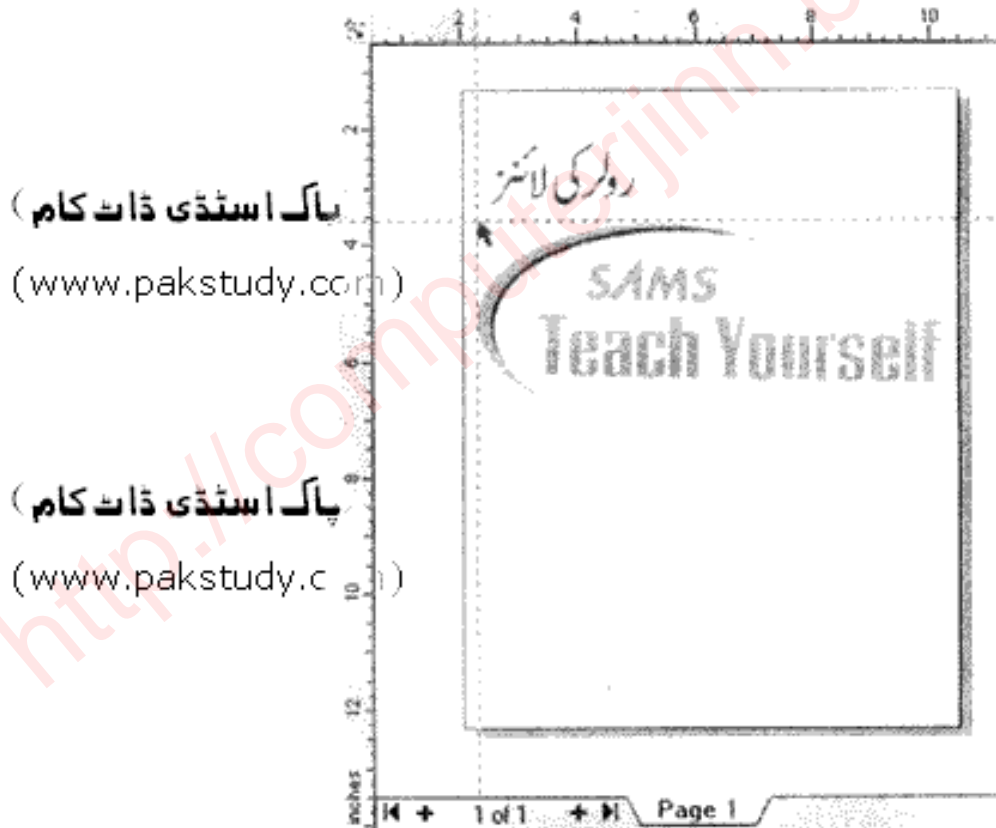
افقی رولر پراپرٹی بار سے نیچے اور عمودی رولرز ٹول باکس کے ساتھ سکرین کے بائیں طرف ہوتا ہے (شکل 9.1)۔ یہ دونوں رولر سکرین کے بائیں بالائی کونے میں ایک

رولرز کے ملنے کا مقام
افقی رولر
ٹریکنگ لائنز
پوائنٹر
SAMS Teach Yourself
عمودی رولر
1 of 1
Page 1

شکل 9.1......ورک سپیس کے گرد رولرز اور سٹیٹس بار ہوتی ہے۔

چھوٹے سے چوکور ڈبے کی صورت میں ملتے ہیں جسے ruler intersection point کہتے ہیں۔ رُولرز پر پوائنٹر کا مقام ایک دانے دار لائن کے ذریعہ بتایا جاتا ہے۔

تمام پیمائشیں زیرو پوائنٹ کے حوالے سے کی جاتی ہیں (جس جگہ پر دونوں رولر ملتے ہیں اسے O کی ویلیو کے طور پر دکھایا جاتا ہے)۔ ڈیفالٹ کے تحت زیرو پوائنٹ پیج کے بائیں نچلے کونے میں واقع ہوتا ہے۔ پرنٹنگ انڈسٹری میں پیج کی پیمائش عموماً اس طرح کی جاتی ہے۔ تاہم دیگر سیٹنگز بھی کی جاسکتی ہے۔

رُولر کے زیرو پوائنٹ کو مرضی کی پوزیشن دینے کے لیے:

1- رولر انٹرسیکشن کو کلک کریں اور ڈریگ کر کے اس پوزیشن تک آئیں جہاں زیرو پوائنٹ بنانا چاہتے ہیں۔ ڈریگ کرنے کے دوران افقی اور عمودی لکیریں نظر آئیں گی (شکل 9.2)۔

شکل 9.2......رولرز کا نیا زیرو پوائنٹ سیٹ کرنے کے لیے لائنوں کو ڈریگ کریں۔

مثلاً اگر زیرو پوائنٹ کو پیج کے بالائی بائیں کونے پر دینا چاہتے ہیں تو نقطے دار لائنوں کو اس جگہ پر الائن کریں۔

2- ماؤس بٹن چھوڑ دیں۔ اب رولرز دوبارہ نئے زیرو پوائنٹ پر سیٹ ہو جاتے

ہیں۔ بعد میں زیرو پوائنٹ کو پیج کے بائیں نچلے کونے میں لانے کے لیے رولر انٹر سیکشن کو ڈبل کلک کریں۔

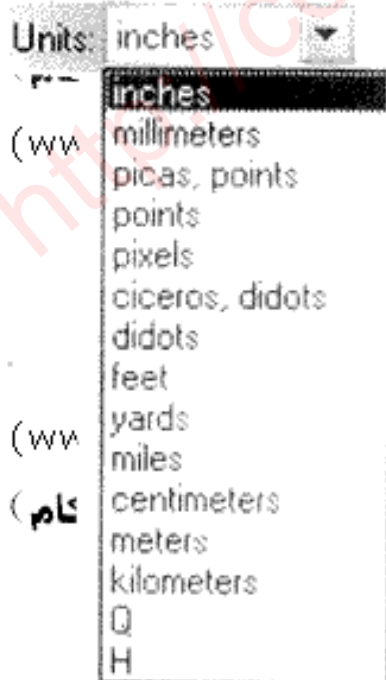
☆ ٹپس ...... View ‘Rulers کمانڈ کو سلیکٹ کر کے رولرز کو ظاہر یا غائب کیا جاسکتا ہے۔

☆ ...... آپ رولرز کو ڈرائنگ ایریا کے قریب یا اندر لا سکتے ہیں۔ اس طرح ٹریکنگ لائنز کو دیکھنے میں آسانی پیدا ہوتی ہے۔ Shift کی دبائیں‘ رولر کو کلک کریں اور ڈریگ کر کے نئی پوزیشن پر لے آئیں۔ رولر کو واپس ڈیفالٹ پوزیشن پر لانے کے لیے Shift دبا کر رولر کو ڈبل کلک کریں۔

پیمائش کی اکائی سیٹ کرنا

کورل ڈرا کے لیے پیمائش کی ڈیفالٹ اکائی انچ ہے۔ تاہم اور بھی درجن بھر اکائیاں دستیاب ہیں جنھیں آپ منتخب کر سکتے ہیں۔ (www.pakstudy.com)

ڈاکومنٹ کے لیے پیمائش کی اکائی سیٹ کرنے کی خاطر:

Units: inches
inches
millimeters
picas, points
points
pixels
ciceros, didots
didots
feet
yards
miles
centimeters
meters
kilometers
Q
H

شکل 9.3 ...... ایک سے دوسری پیمائشی اکائی کو منتخب اور تبدیل کرنا بہت آسان ہے۔

- پراپرٹی بار پر Units ڈراپ ڈاؤن لسٹ (شکل 9.3) کو کلک کریں اور ایک

پیائشی اکائی منتخب کرلیں۔ دونوں رولرز پر وہی اکائی آجائے گی۔

پیائش کا ڈیفالٹ سیٹ کرنے کے لیے:

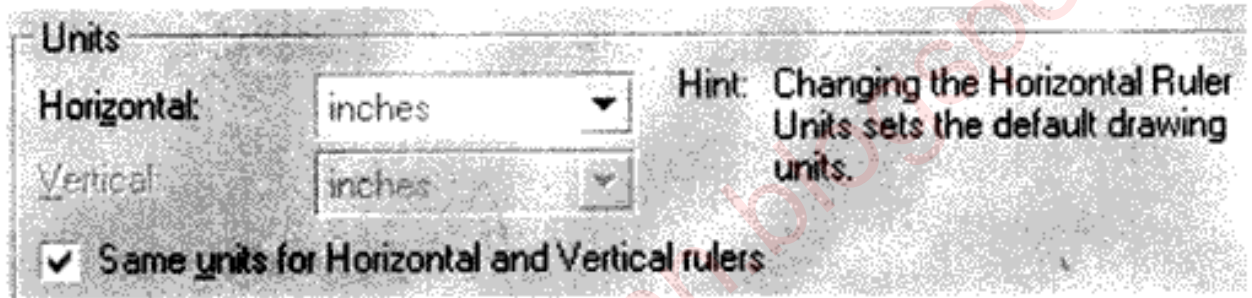
1- ایک رولر کو ڈبل کلک کرنے یا اس کے رائیٹ کلک مینو میں سے Ruler Setup سلیکٹ کرنے کے ذریعے آپشنز ڈائیلاگ باکس اوپن کریں۔

آپشنز ڈائیلاگ باکس کا رُولرز سیکشن سامنے ہوگا۔

2- ڈائیلاگ باکس کے Units ایریا میں (شکل 9.4) Horizontal ڈراپ ڈاؤن لسٹ میں سے ایک نئی پیائشی اکائی منتخب کریں۔

Units

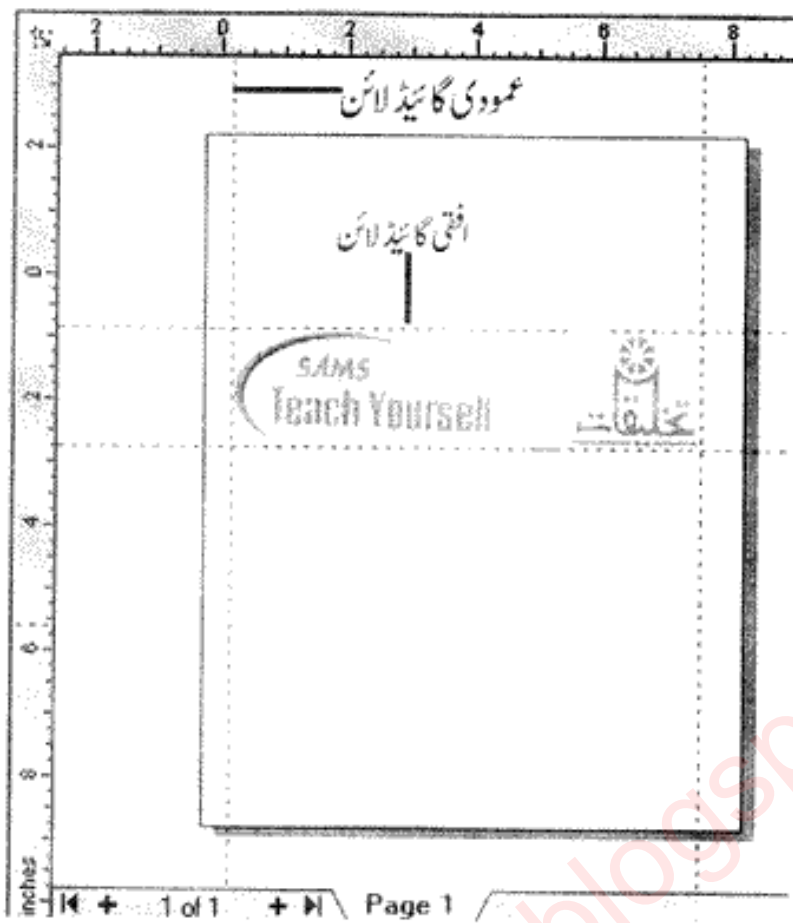
Horizontal:	inches	Hint: Changing the Horizontal Ruler Units sets the default drawing units.
Vertical	inches	

☑ Same units for Horizontal and Vertical rulers

شکل 9.4......آپشنز ڈائیلاگ باکس کا یونٹس ایریا۔

3- اگر افقی اور عمودی رولرز پر مختلف اکائی استعمال کرنا چاہتے ہیں تو Same units for Horizontal and Vertical rulers کا چیک مارک ختم کردیں۔ اس کے بعد Vertical ڈراپ ڈاؤن لسٹ میں سے ایک اکائی سلیکٹ کرلیں۔

4- OK کلک کریں۔ ڈائیلاگ باکس کلوز ہو جاتا ہے اور رولرز نئی اکائیاں دکھاتے ہیں۔ اب تمام نئے ڈاکومنٹس میں یہی اکائیاں استعمال ہوں گی۔

گائیڈ لائنز کا استعمال

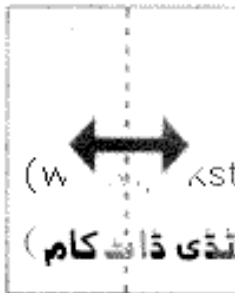
گائیڈ لائنز پرنٹ میں نہ آنے والی نقطے دار لکیریں ہیں جنہیں ڈرائنگ ونڈو میں کسی بھی جگہ رکھا جاسکتا ہے (شکل 9.5)۔ یہ آبجیکٹس کی الائمنٹ کے لیے بہت مفید ہیں۔ گائیڈ لائنز افقی، عمودی یا ترچھی ہوسکتی ہیں۔

شکل 9.5...... یہ گائیڈ لائنز کی ایک مثال ہے۔ آپ جتنی چاہیں گائیڈ لائنز دے سکتے ہیں۔

پیج پر گائیڈ لائنز شامل کرنے کے لیے:

1- رولر کو کلک اور ڈریگ کر کے نیچے لائیں۔

2- جب گائیڈ لائن مطلوبہ جگہ پر پہنچ جائے تو ماؤس بٹن چھوڑ دیں۔

گائیڈ لائن کو حرکت دینے کے لیے:

1- Pick ٹول سلیکٹ کریں اور پوائنٹر کو گائیڈ لائن پر لائیں۔ وہ دومنہ والے تیر کی شکل اختیار کر لے گا (شکل 9.6)۔

شکل 9.6...... پوائنٹر نے گائیڈ کے اوپر دومنہ والے تیر کی شکل اختیار کر لی ہے۔

2- گائیڈ لائن کو ڈریگ کر کے نئی جگہ پر لے جائیں۔

گائیڈ لائن ختم بھی کی جا سکتی ہے:

1- Pick ٹول کی مدد سے گائیڈ لائن کو سلیکٹ کریں اس کا رنگ تبدیل ہو جائے گا۔

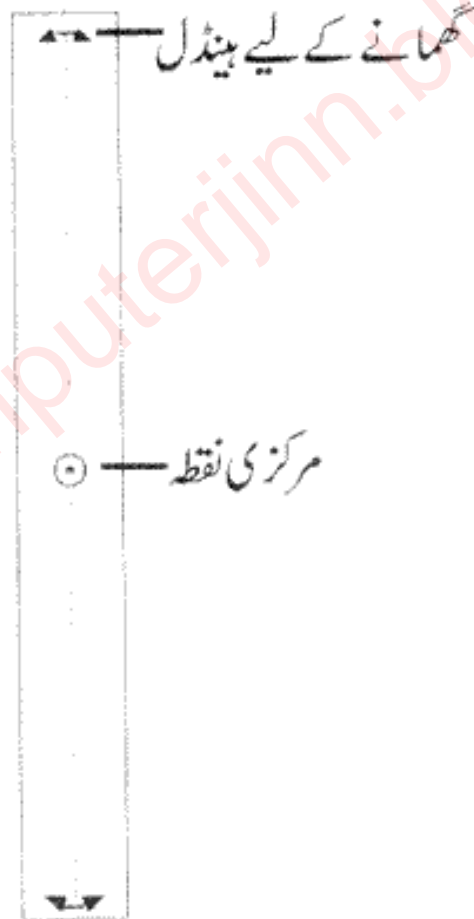
2- Del کی دبائیں یا Edit‘ Delete سلیکٹ کریں۔

تمام گائیڈ لائنز کو ختم کرنا ہو تو:

1- Edit‘ Select All‘ Guidelines سلیکٹ کریں۔

2- Del کی دبائیں یا Edit‘ Delete سلیکٹ کریں۔

آپ ترچھی گائیڈ لائن بھی بنانے کے قابل ہیں۔ اس کے لیے مندرجہ ذیل میں سے کوئی طریقہ اختیار کریں۔

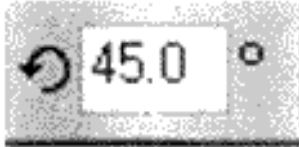
- Pick ٹول کے ذریعہ گائیڈ لائن کو سلیکٹ کریں۔ اس کے درمیان میں ایک دائرہ نما سنٹر پوائنٹ اور اوپر اور نیچے ہینڈلز ظاہر ہوں گے (شکل 9.7)۔ گھمانے والے ہینڈلز کی مدد سے گائیڈ لائن کو جو زاویہ چاہیں دے لیں۔

شکل 9.7...... گائیڈ لائن کے گھمانے والے ہینڈلز اور سنٹر پوائنٹ نظر آ رہے ہیں۔

- Shape ٹول کی مدد سے گائیڈ لائن کو سلیکٹ کریں۔ اس پر دو نوڈز ظاہر ہوں گے (شکل 9.8)۔ کسی نوڈ کو کلک اور ڈریگ کر کے مطلوبہ زاویہ دے دیں۔
- ایک گائیڈ لائن سلیکٹ کریں‘ پراپرٹی بار پر Angle of Rotation

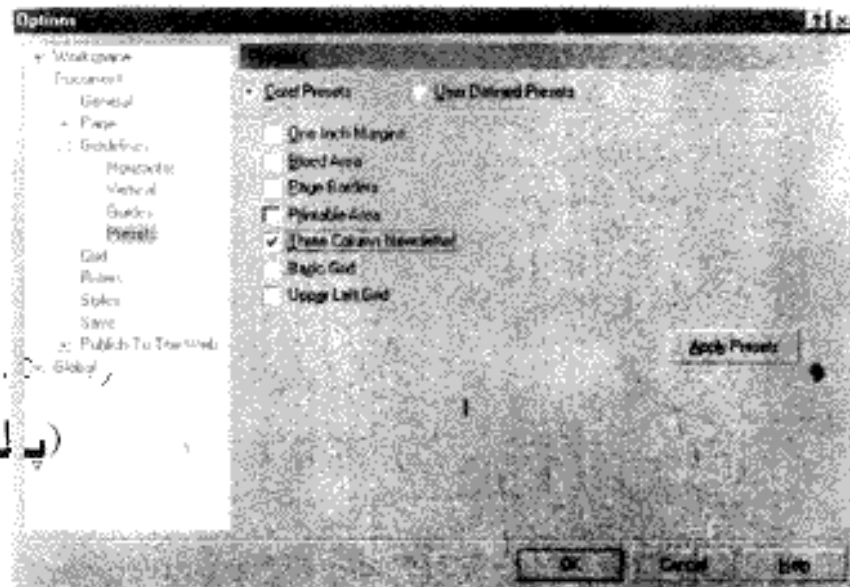
ٹیکسٹ باکس میں زاویہ ٹائپ کریں (شکل 9.9) اور Enter دبادیں۔

شکل 9.8......گائیڈ لائن کو Shape ٹول سے سلیکٹ کرنے پر نوڈ ظاہر ہوگئے ہیں۔

45.0 °

شکل 9.9......پراپرٹی بار میں Rotation کا زاویہ انٹر کرنے کے لیے ٹیکسٹ باکس۔

☆ **ٹپس** ......اگر تمام گائیڈ لائنز کو بیک وقت ختم کرنا ہو تو Edit، Select All، Guidelines سلیکٹ کریں اور پھر Del کی دبادیں۔

☆......آپ گائیڈ لائنز' بنانے' ایڈٹ اور ختم کرنے کے لیے Options ڈائیلاگ باکس سے کام لے سکتے ہیں۔ کسی گائیڈ لائن کو ڈبل کلک کرنے پر یہ ڈائیلاگ باکس اوپن ہوجائے گا۔

☆......کورل ڈرا 11 میں کچھ بنی بنائی گائیڈ لائنز بھی ہوتی ہیں۔ آپشنز ڈائیلاگ باکس میں Document، Guidelines، Presets ہیڈنگ سلیکٹ کریں (شکل 9.10)۔ جس بنی بنائی گائیڈ لائن کی ضرورت ہو اس کا چیک مارک آن کریں۔ اس کے بعد Apply Presets اور پھر OK کلک کردیں۔

شکل 9.10......ڈائیلاگ باکس کا Presets سیکشن دکھایا گیا ہے۔

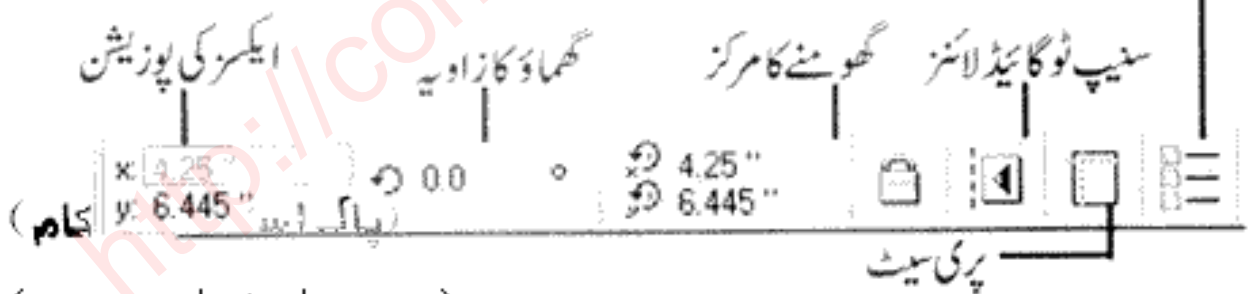
Snap to Guidelines سیٹ کرنا

گائیڈ لائن فیچرز میں سے ایک نہایت اہم فیچر Snap to Guidelines ہے۔ اسے قابل عمل بنانے پر آبجیکٹس کو کسی گائیڈ لائن کے ساتھ خود بخود لگانے میں آسانی پیدا ہو جاتی ہے۔ یوں سمجھ لیں کہ گائیڈ لائن آبجیکٹس کو ایک قسم کی مقناطیسی قوت کے ساتھ کھینچ لیتی ہے۔

Snap to Guidelines کو آن کرنے کے لیے:

1- ڈاکومنٹ میں کچھ گائیڈ لائنز دیں۔

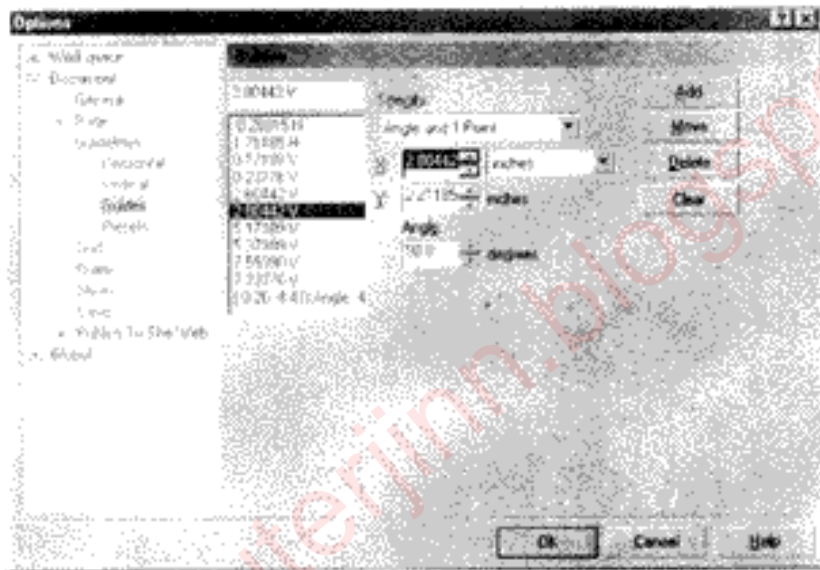
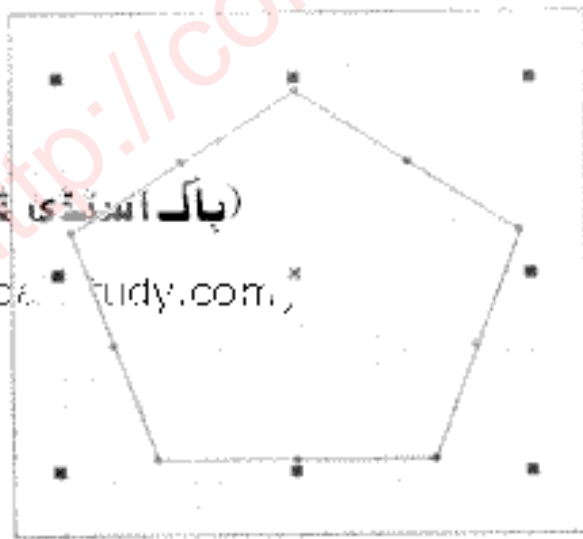
مندرجہ ذیل میں سے ایک کام کریں:

- View، Snap to Guidelines سلیکٹ کریں۔
- کوئی گائیڈ لائن سلیکٹ کرکے پراپرٹی بار پر Snap to Guidelines بٹن (شکل 9.11) کلک کردیں۔
- آپشنز ڈائیلاگ باکس میں Document، Guidelines ہیڈنگ سلیکٹ کریں اور Snap to Guidelines کا چیک باکس آن کرنے کے بعد OK کلک کردیں۔

شکل 9.11.....کوئی گائیڈ لائن سلیکٹ کرنے پر اس سے متعلقہ متعدد کنٹرولز پراپرٹی بار پر ظاہر ہو جاتے ہیں۔

3- اب اس فیچر کی کارکردگی کو چیک کرنے کے لیے گائیڈ لائن کے قریب ایک دائرہ ڈرا کریں۔ دائرے کے کنارے فوراً گائیڈ لائن کی طرف "Snap" کر جائیں گے۔ اسی طرح اگر آپ کسی آبجیکٹ کو گائیڈ لائن کے قریب

لائیں تو وہ خود بخود اس کی جانب کھنچ جائے گا۔

☆ **ٹپس** ...... آپشنز ڈائیلاگ باکس کے Guidelines سیکشن تک جانے کا ایک اور طریقہ View، Guidelines Setup سلیکٹ کرنا ہے۔

☆ ...... تمام گائیڈ لائنز کے لیے سیٹنگز دیکھنے یا ایڈٹ کرنے کی خاطر آپشنز ڈائیلاگ باکس میں Document، Guidelines، Guides ہیڈنگ سلیکٹ کریں (شکل 9.12)۔

شکل 9.12 ...... آپ آپشنز ڈائیلاگ کے Guides سیکشن میں تمام گائیڈ لائنز کیلئے سیٹنگ دیکھ سکتے ہیں۔

شکل 9.13 ...... آبجیکٹ کے پیچھے grid نظر آ رہی ہے۔

Grids کا استعمال

شکل 9.13 میں دکھائی گئی grids ڈرائنگ کی بالکل درست پیمائش کے لیے نہایت

کار آمد ہیں، مثلاً فلو چارٹس، آفس لے آؤٹس، بلیو پرنٹس اور کوئی بھی ایسی چیز جس میں سیدھی لائنوں وغیرہ کی ضرورت ہو۔

grid سیٹ کرنے کے لیے:

-1 View، Grid and Ruler Setup سلیکٹ کریں۔

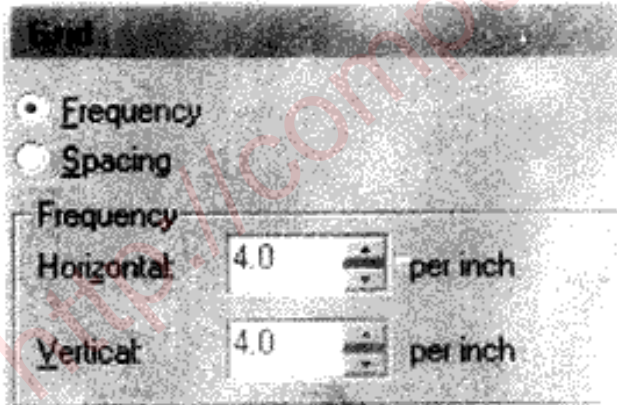
یا

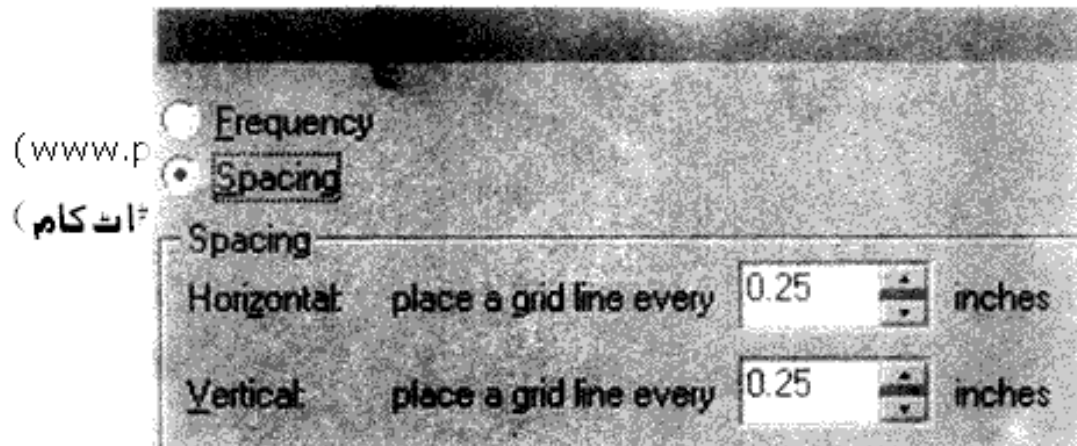
ایک رولر کو رائیٹ کلک کریں اور ظاہر ہونے والے مینو میں سے Grid Setup سلیکٹ کریں۔ آپشنز ڈائیلاگ باکس کا Grid سیکشن ظاہر ہوگا۔

-2 grid بنانے کے دو طریقے ہیں۔ موزوں ریڈیو بٹن کلک اور پھر مندرجہ ذیل آپشنز سیٹ کریں۔

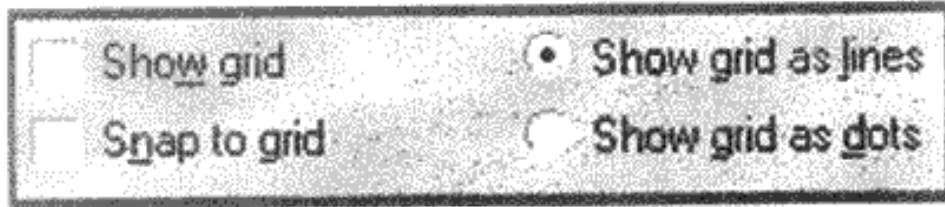
▲ فریکوئینسی: پیمائش کی ہر اکائی میں افقی اور عمودی نقطوں کی تعداد کا تعین کریں (شکل 9.14)۔

▲ سپیسنگ: grid کی لائنوں کا درمیانی فاصلہ بتائیں (شکل 9.15)۔

Grid
Frequency
Spacing
Frequency
Horizontal: 4.0 per inch
Vertical: 4.0 per inch

شکل 9.14...... پیمائش کی ایک اکائی میں گرڈ کے نقطوں کی تعداد یہاں متعین کریں۔

Frequency
Spacing
Spacing
Horizontal: place a grid line every 0.25 inches
Vertical: place a grid line every 0.25 inches

شکل 9.15...... یا آپ گرڈ کے نقطوں کے درمیانی فاصلے کا تعین بھی کر سکتے ہیں۔

3- Show grid چیک باکس کو آن کریں (شکل 9.16)۔

Show grid — Show grid as lines
Snap to grid — Show grid as dots

شکل 9.16......یہ گرڈ کے لیے اضافی آپشنز ہیں۔

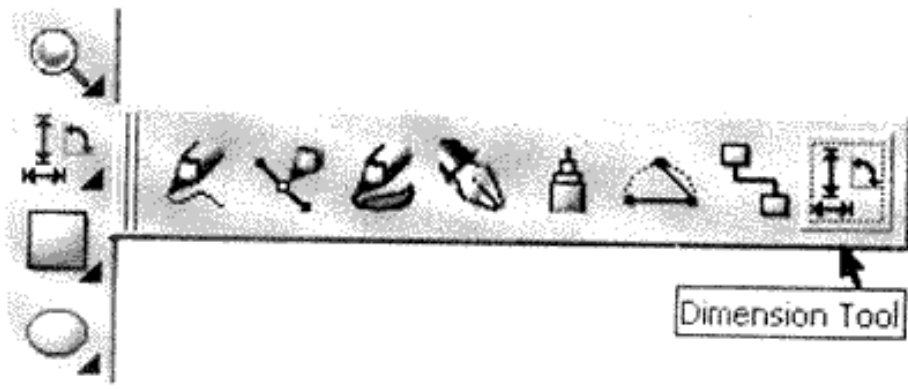
4- گرِڈ کو لائنوں یا نقطوں کے طور پر ڈسپلے کرنے کے لیے ایک ریڈیو بٹن کلک کریں۔

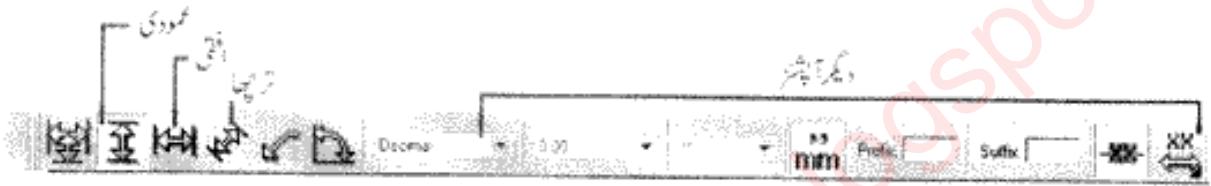
5- OK کلک کرنے پر grids ظاہر ہو جائیں گی۔

Demension ٹول کا استعمال

نئے Dimention ٹول کے ذریعہ آپ کسی آبجیکٹ کی سمتیں بالکل اسی طرح متعین اور ڈسپلے کر سکتے ہیں جیسے وہ کسی آرکیٹیکچرل بلیو پرنٹ میں نظر آتی ہیں (شکل 9.17)۔
ایک ڈائمنشن لائن ڈرا کرنے کے لیے مندرجہ ذیل ہدایات پر عمل کریں:

1- ٹول باکس کے Curve فلائی آؤٹ میں سے Dimention ٹول سلیکٹ کریں (شکل 9.18)۔

شکل 9.17......کسی آبجیکٹ کی افقی عمودی اور ترچھی ڈائمنشن ڈسپلے کرنا۔

شکل 9.18......Curve فلائی آؤٹ میں ڈائمنشن ٹول کی نشاندہی۔

2- کوئی پراپرٹی بار آئیکن کلک کر کے بتائیں کہ آیا آپ عمودی، افقی یا پھر ترچھی ڈائمنشن ڈسپلے کرنا چاہتے ہیں (شکل 9.19)۔

شکل 9.19......کسی ڈائمنشن لائن کی پراپرٹیز سیٹ یا تبدیل کرنے کے لیے پراپرٹی بار استعمال کریں۔

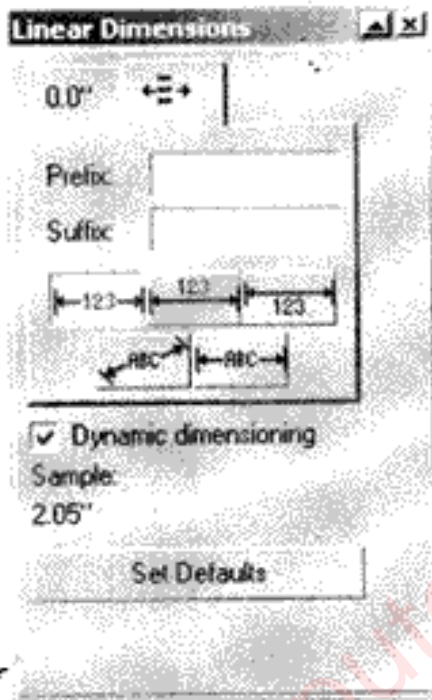
3- ضرورت کے مطابق دیگر آپشنز بھی سیٹ کر لیں۔

4- کلک کر کے ڈائمنشن کا ایک کونہ سیٹ کریں اور پھر اسی طرح مخالف کونے کو سیٹ کریں۔

5- اختتامی نقطوں کی نشاندہی کرنے والی لائنوں کی سمت اور سائز کی نشاندہی کرنے کے لیے ڈریگ کریں اور پھر کلک کر کے ڈائمنشن لائن مکمل کردیں۔ڈائمنشن کی پیمائش ظاہر ہوجائے گی۔

☆ **ٹپس**......کسی سابقہ ڈرا کی ہوئی ڈائمنشن لائن کے لیے کوئی سی بھی آپشن تبدیل کرنے کے لیے Pick ٹول کی مدد سے ڈائمنشن کی نئی سیٹنگز منتخب کرلیں۔ یاد رہے کہ آپ نے صرف ڈائمنشن ٹیکسٹ ہی نہیں بلکہ ڈائمنشن لائن کو سلیکٹ کرنا ہے۔

☆ ڈائمنشن ٹیکسٹ کا فونٹ، سائز یا سٹائل تبدیل کرنے کے لیے Pick ٹول کے ساتھ ٹیکسٹ بلاک سلیکٹ کریں اور پھر پراپرٹی بار میں سے فونٹ سیٹنگز منتخب کرلیں۔

☆ ٹپ...... اگر آپ کسی ڈائمنشن لائن میں ترمیم کے لیے ایک ڈاکر استعمال کرنے کو ترجیح دیتے ہیں تو Pick ٹول کی مدد سے کسی بھی ڈائمنشن لائن کو ڈبل کلک کریں۔ شکل 9.20 میں دکھایا گیا Linear ڈائمنشنز ڈاکر اوپن ہو جائے گا۔ نئی سیٹنگز سلیکٹ کر کے Apply بٹن کلک کر دیں۔

شکل 9.20...... آپ Linear Dimensions ڈاکر کی مدد سے بھی پراپرٹیز سیٹ کر سکتے ہیں۔

سٹیٹس بار کا استعمال

سٹیٹس بار (شکل 9.21) کورل ڈرا میں آپ کی تقریباً تمام سرگرمیوں کے متعلق بتاتی ہے: کرسر کی پوزیشن اور سلیکٹڈ آبجیکٹس کی تفصیل وغیرہ۔

شکل 9.21...... سکرین کے سب سے نچلے حصے میں سٹیٹس بار آبجیکٹس کے متعلق مختلف معلومات فراہم کرتی ہے۔

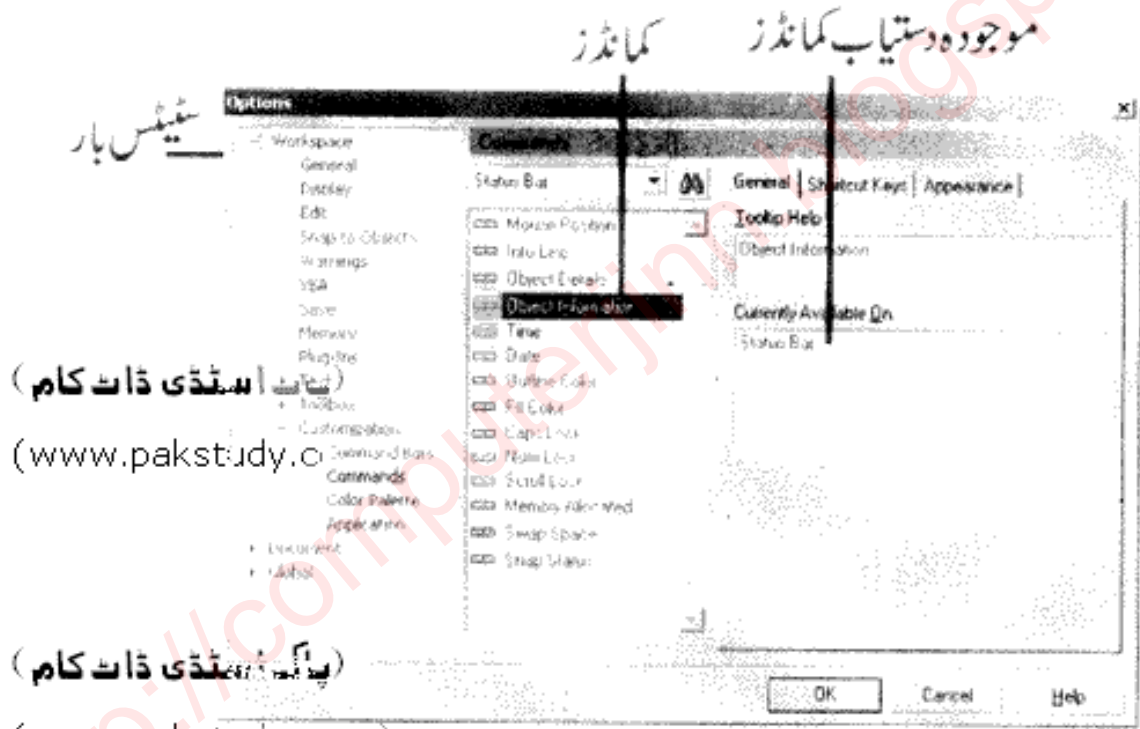
سٹیٹس کو ایک یا پھر دو لائنوں میں سیٹ کیا جا سکتا ہے۔ سٹیٹس بار کو ایک لائن میں رکھنے سے سکرین کی سپیس تو بچتی ہے لیکن کچھ انفارمیشن غائب ہو جاتی ہے۔ اگر آپ چاہیں تو سٹیٹس بار کی اونچائی کے ساتھ ساتھ اس میں ڈسپلے ہونے والی انفارمیشن کو بھی تبدیل کیا

کر سکتے ہیں۔

سٹیٹس بار انفارمیشن میں تبدیلی کے لیے:

1- Options ڈائیلاگ باکس میں Tools ‘Customization سلیکٹ کریں۔

2- اب Customization ‘Commands ہیڈنگ سلیکٹ کریں۔

3- ڈائیلاگ باکس کے بالائی حصے میں ڈراپ ڈاؤن لسٹ میں سے Status Bar سلیکٹ کریں۔ دستیاب کمانڈز کی ایک فہرست ظاہر ہو جائے گی (شکل 9.22)۔

شکل 9.22...... بائیں طرف لسٹ میں دستیاب کمانڈز کو سلیکٹ اور ڈریگ کر کے سٹیٹس بار پر لائیں۔

4- کسی بھی انفارمیشن آئٹم کو سلیکٹ کرنے کے لیے کلک کریں۔ اگر آئٹم پہلے سے ہی استعمال میں ہے تو Currently Available on لسٹ باکس میں "Status Bar" لکھا نظر آئے گا۔

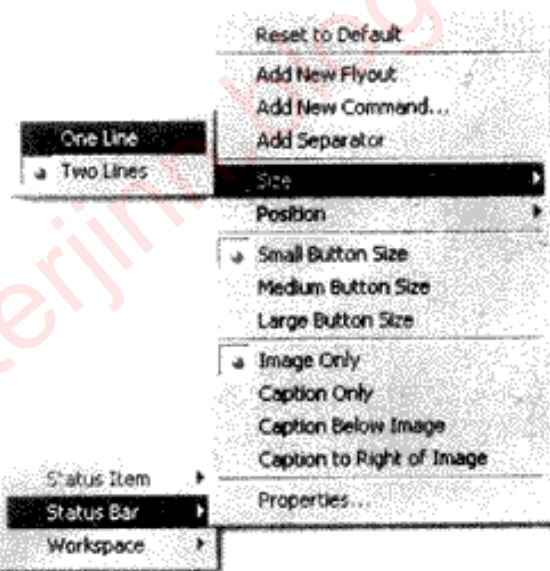
5- کسی غیر استعمال شدہ آئٹم کو سٹیٹس بار پر لانے کے لیے اسے بار پر مطلوبہ پوزیشن تک ڈریگ کریں اور ماؤس بٹن چھوڑ دیں۔

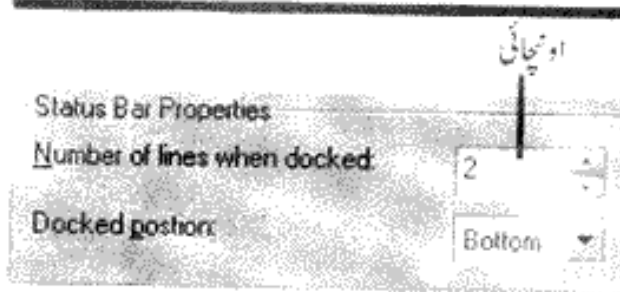
6- سٹیٹس بار میں سے کوئی انفارمیشن آئٹم نکالنے کے لیے اسے سٹیٹس بار سے باہر

کو ڈریگ کریں۔

7- سیٹنگ مکمل ہو جانے پر OK کلک کر دیں۔

سٹیٹس بار کی اونچائی تبدیل کرنا:

- ماؤس پوائنٹر کو سٹیٹس بار کے بالائی کنارے پر لائیں۔ جب یہ دو منہ والے تیر کی شکل اختیار کر لے تو اوپر یا نیچے کی جانب کلک اور ڈریگ کریں۔
- سٹیٹس بار پر رائیٹ کلک کریں اور Customize، Status Bar، Size اور اس کے بعد One Line یا Two Lines سلیکٹ کریں (شکل 9.23)۔

شکل 9.23......آپ اس مینو کی مدد سے سٹیٹس بار کی اونچائی یا پوزیشن سیٹ کرا سکتے ہیں۔

- آپشنز ڈائیلاگ باکس میں Command Bars ہیڈنگ سلیکٹ اور اس کے بعد Status Bar کو ہائی لائیٹ کریں۔ سٹیٹس بار پر پراپرٹیز سیکشن میں بتائیں (شکل 9.24) کہ بار کو ایک لائن میں دکھانا ہے یا دو میں۔

شکل 9.24......سٹیٹس بار کی نئی اونچائی سیٹ کرنے کے لیے ایرو بٹنز کلک کریں۔

☆ٹِپ ......اگر کچھ اضافی سکرین سپیس درکار ہے تو Window ‘Toolbars ‘Status Bar سلیکٹ کر کے آپ سٹیٹس بار کو چھپا بھی سکتے ہیں۔ یہ عمل دوہرانے پر وہ دوبارہ ظاہر ہو جائے گی۔

آبجیکٹس کو سیدھ میں لانا اور سنٹر کرنا

ہر آبجیکٹ کو سلیکٹ کرنے پر اس کے اردگرد ہینڈلز ظاہر ہوتے ہیں۔ یہ ہینڈلز آبجیکٹس کے اردگرد ایک نظر نہ آنے والی باؤنڈری کا کام بھی دیتے ہیں۔ آبجیکٹس کی الائنمنٹ کرتے وقت یہ باؤنڈری استعمال ہوتی ہے۔

آبجیکٹس کو الائن (Align) کرنے کے لیے:

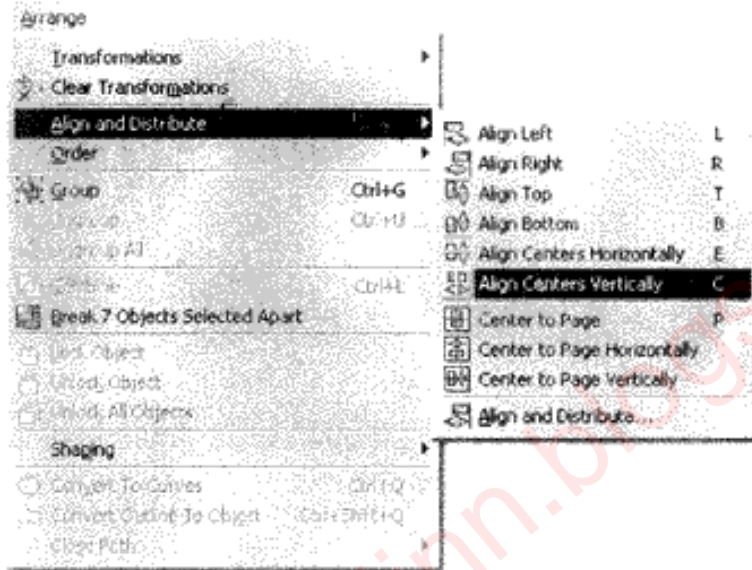
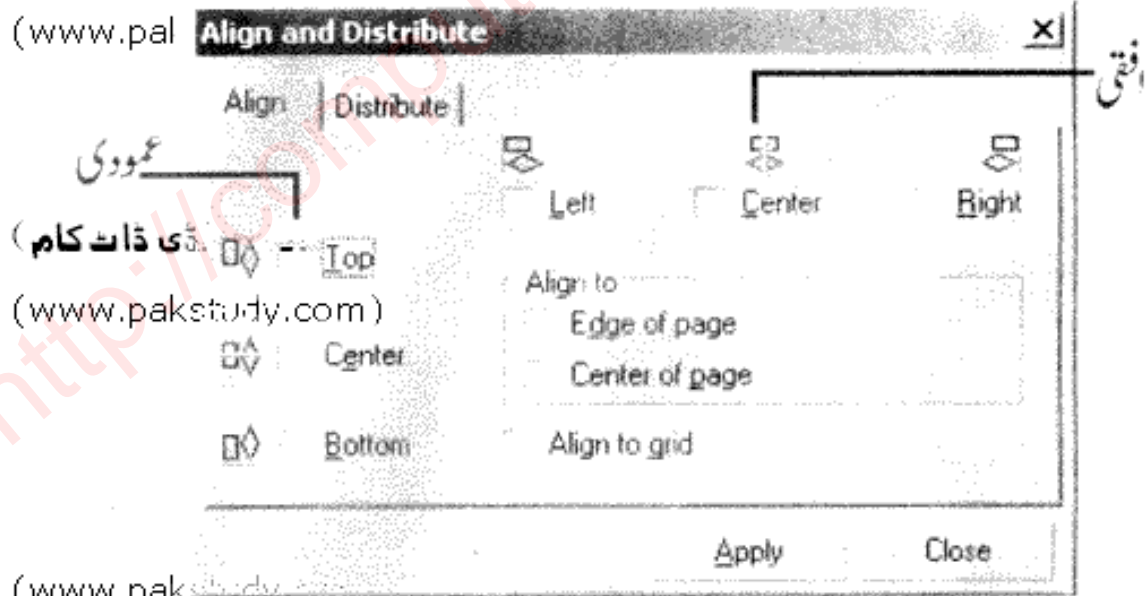
-1 دو یا زائد آبجیکٹس کو سلیکٹ کریں (شکل 9.25)۔

شکل 9.25......الائن کرنے کے لیے تین آبجیکٹس کو سلیکٹ کیا گیا ہے۔

-2 Arrange ‘Align and Distribute اور اس کے بعد کوئی الائنمنٹ

کمانڈ (شکل 9.26) سلیکٹ کریں۔ وہ کمانڈ فوری طور پر لاگو ہو جائے گی۔

یا

بہت زیادہ الائمنٹس کرنی ہوں تو پراپرٹی بار کے دائیں کونے میں بنا Align and Distribute بٹن کلک کریں۔ اس طرح شکل 9.27 میں دکھایا گیا ڈائیلاگ باکس ڈسپلے ہوگا جس کی Align ٹیب ڈسپلے ہوئی ہوتی ہے۔

شکل 9.26......آپ ایک کمانڈ سلیکٹ کر کے سلیکٹڈ آبجیکٹس کو الائن کر سکتے ہیں۔

شکل 9.27......افقی یا عمودی رخ پر الائن کرنے کے لیے متعلقہ آپشنز کو آن کریں۔

-3 تعین کریں کہ آپ کس قسم کی الائمنٹ چاہتے ہیں: افقی یا عمودی۔ آبجیکٹس کو بیک وقت دونوں سمتوں میں بھی الائن کیا جا سکتا ہے۔

-4 (اگر چاہیں تو) آبجیکٹس کے درمیان سپیسنگ تبدیل کرنے کے لیے

Distribute tab (شکل 9.28) کلک کریں اور مطلوبہ افقی یا/ اور عمودی ڈسٹری بیوشن آپشنز سلیکٹ کرلیں۔

Align and Distribute

Align | Distribute

Left | Center | Spacing | Right

Top

Center

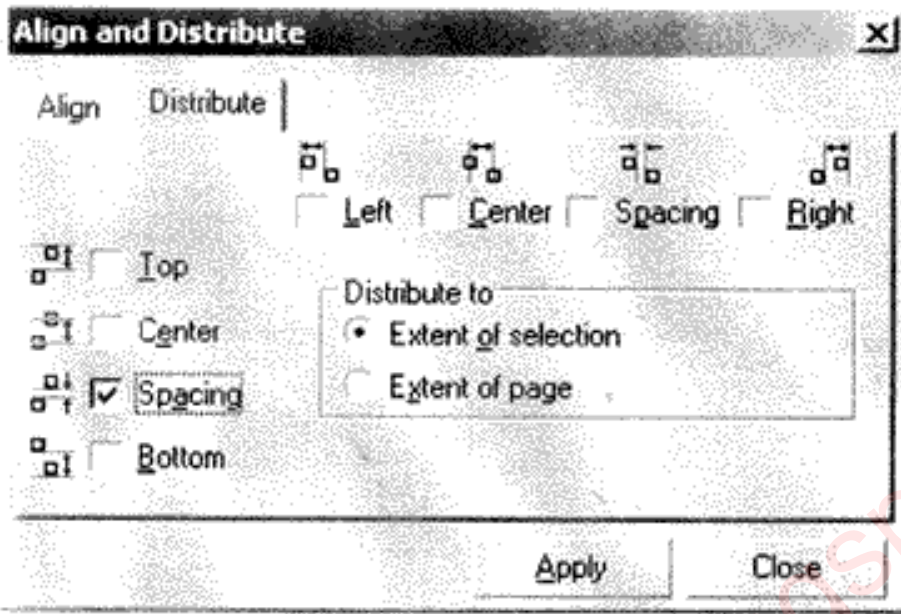
Spacing

Bottom

Distribute to

Extent of selection

Extent of page

Apply | Close

شکل 9.28......الائن اینڈ ڈسٹری بیوٹ ڈائیلاگ باکس کی Distribute ٹیب۔

5- Preview بٹن کلک کرکے نتائج کا پیشگی جائزہ لیں۔

6- OK کلک کرنے سے سیٹنگ لاگو ہو جائے گی۔

☆ ٹپس ...... کورل ڈرا 10 میں الائن اینڈ ڈسٹری بیوٹ ڈائیلاگ باکس میں Preview اور Reset بٹنز بھی شامل تھے۔ چونکہ کورل ڈرا 11 میں انہیں ختم کردیا گیا ہے اس لیے شاید آپ الائنمنٹ کی غلطیاں آسانی سے درست کرنے کے لیے Undo ڈاکراوپن کرنے کے خواہش مند ہوں گے۔

☆ اگر آپ Shift کی دبا کر دو یا زائد آبجیکٹس کو باری باری سلیکٹ کریں تو الائنمنٹ کے لیے سب سے آخری سلیکٹ کیے گئے آبجیکٹ کو بنیاد بنایا جائے گا۔ مثلاً اگر آبجیکٹس کو سنٹر الائن کرنا ہے تو آخری آبجیکٹ کے مطابق دیگر آبجیکٹس سنٹر ہو جائیں گے۔

☆ ......اگر آپ مارکوئی کی مدد سے آبجیکٹس کو سیٹ کریں تو سب سے نیچے والا آبجیکٹ الائنمنٹ کے لیے استعمال ہوگا۔

سبق 10

کلر اور Fills

اس سبق میں آپ کو کلوزڈ آبجیکٹس میں یونیفارم/ٹھوس کلرز' فاؤنٹین فِل (بتدریج گہرے ہوتے ہوئے رنگ)' پیٹرن اور ٹیکسچر دینا' آؤٹ لائن کلرز تبدیل کرنا اور کسی آبجیکٹ سے رنگ کا نمونہ لے کر دوسرے آبجیکٹ پر لاگو کرنا سکھایا جائے گا۔ آپ Fill ٹول' انٹرایکٹو فِل ٹول' انٹرایکٹو Mesh فِل ٹول' آئی ڈراپر اور پینٹ بکٹ ٹول استعمال کرنے کے متعلق جانیں گے۔

ٹھوس رنگ اور آؤٹ لائنز

رنگ کسی ڈرائنگ میں جان ڈال سکتا ہے۔ کسی آبجیکٹ میں رنگ بھرنا صرف ایک کلک کا معاملہ ہے۔ تاہم اس کام کے لیے آبجیکٹ کا پاتھ کلوز ہونا لازمی ہے۔

کسی فری ہینڈ آبجیکٹ کا پاتھ کلوز ہونے کی تسلی کرنے کے لیے:

1- آبجیکٹ کو Pick ٹول کی مدد سے سلیکٹ کریں۔ اگر پراپرٹی بار پر Auto-Close Curve آئیکن نظر آ رہا ہے (ٹول 10.1) تو آبجیکٹ کا پاتھ کلوزڈ نہیں۔

2- پاتھ کو کلوز کرنے کے لیے آئیکن کو کلک کریں۔

آبجیکٹس میں ٹھوس رنگ دینے کے لیے:

1- ایک یا زائد کلوزڈ آبجیکٹس کو سلیکٹ کریں۔

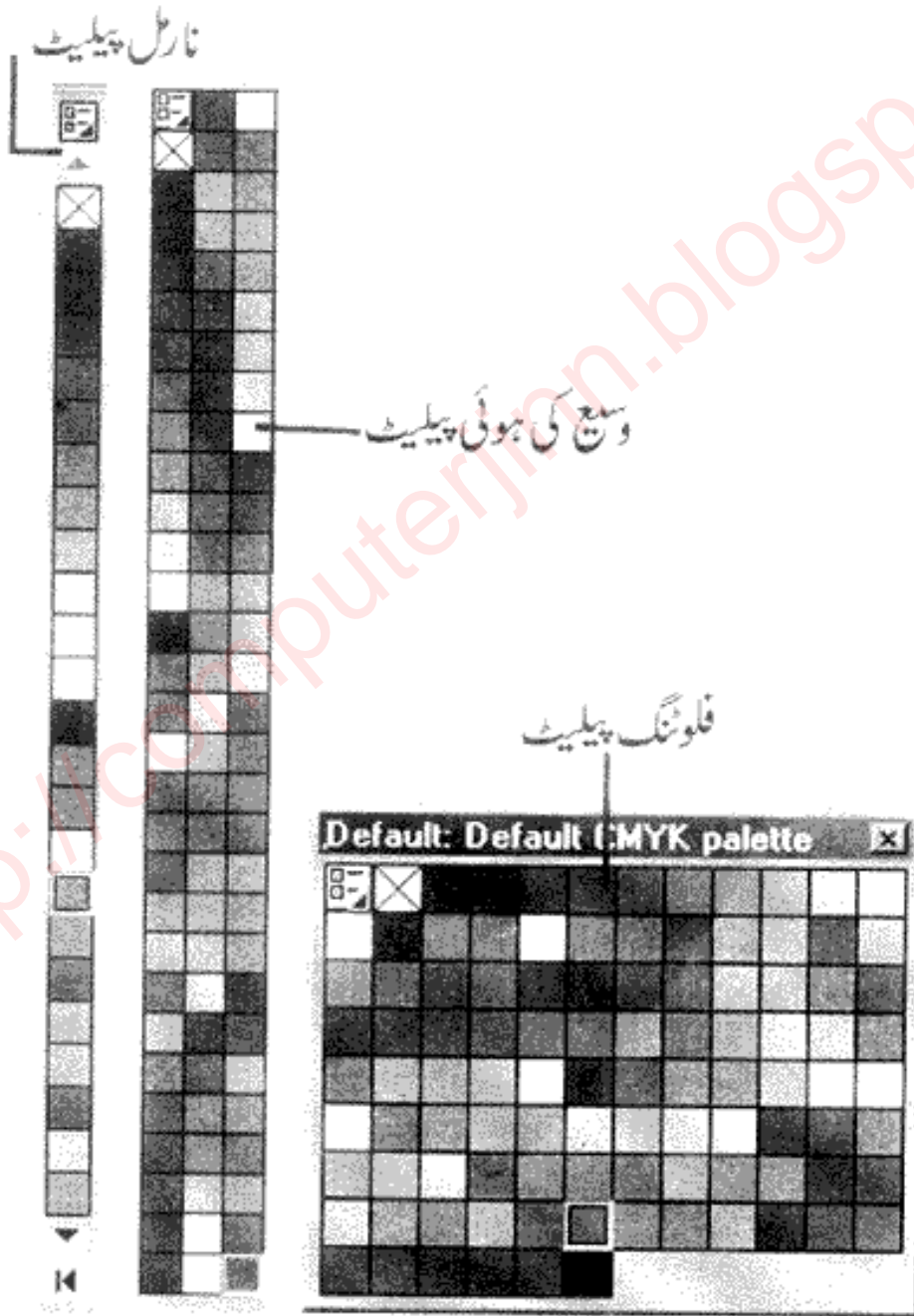
2- کسی بھی اوپن کی ہوئی کلر پیلیٹ میں ایک رنگ کو کلک کریں (شکل 10.2)۔

شکل 10.1 ...... پاتھ کے کلوز ہونے کی تسلی کرنے کے لیے پراپرٹی بار پر اس آئیکن کو دیکھیں۔

نارمل پیلیٹ

وسیع کی ہوئی پیلیٹ

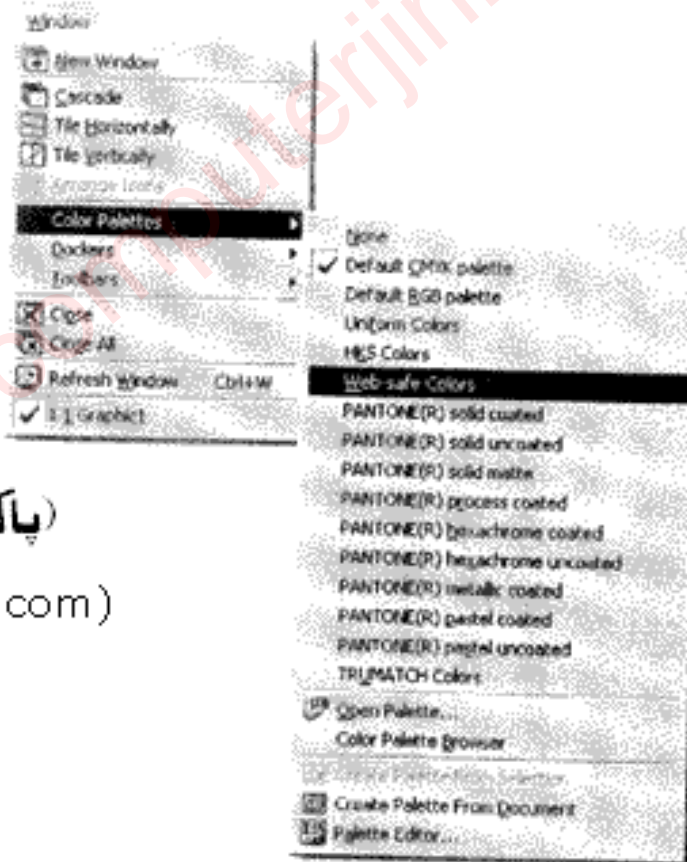
فلوٹنگ پیلیٹ

Default: Default CMYK palette

شکل 10.2 تا 10.4 ...... کلر پیلیٹ تین حالتوں میں: نارمل، expanded اور فلوٹنگ۔ expand کی ہوئی کلر پیلیٹ کو سکیڑنے کے لیے نچلے حصے میں گرے بار کو کلک کریں۔ اس کی ٹائٹل بار کو ڈبل کلک کرنے سے یہ ڈاک (dock) ہو جائے گی۔

☆ **ٹپس** ...... نارمل اشکال' مثلاً محراب (Arc)' کو AutoClose Curve آئیکن کے ذریعہ کلوز نہیں کیا جاسکتا۔

☆ ...... کلر پیلیٹ ۔ پیلیٹ پر دستیاب اضافی رنگ دیکھنے کے لیے اوپر اور نیچے والے تیر کلک کریں۔ ساری کلر پیلیٹ (شکل 10.3) دیکھنی ہو تو پیلیٹ کے نچلے حصے میں بنا بائیں جانب تیر والا بٹن کلک کریں۔ کلر پیلیٹ کے خالی حصے پر کلک کر کے اسے فلوٹنگ صورت (شکل 10.4) دی جاسکتی ہے۔

☆ ...... کسی آبجیکٹ میں رنگ تبدیل کرنا ہو تو بس آبجیکٹ کو سلیکٹ کریں اور نیا کلر سلیکٹ کرلیں۔ اگر کوئی رنگ بھی نہیں دینا تو پیلیٹ میں پہلا بٹن (X) کلک کریں۔

☆ ...... اگر سلیکٹ کیے ہوئے آبجیکٹ کا آؤٹ لائن کلر تبدیل کرنا ہو تو کلر پیلیٹ میں رنگ پر رائیٹ کلک کریں۔

شکل 10.5 ...... آپ کلر پیلیٹس کے ذیلی مینو میں سے مقبول عام پیلیٹس سلیکٹ کر سکتے ہیں۔

کلر پیلیٹس کا استعمال

اگر چہ کورل ڈرا کورن کرنے پر ہمیشہ ایک کلر پیلیٹ ظاہر ہوتی ہے لیکن 100 سے زائد ایسے کلر سیٹ اور میچنگ سسٹم موجود ہیں جنہیں ڈسپلے کیا جا سکتا ہے۔ اگر چاہیں تو متعدد کلر پیلیٹس کو بیک وقت بھی استعمال کرنا ممکن ہے زیادہ مقبول پیلیٹس میں سے ایک کو اوپن کرنے کے لیے (مثلاً Web Safe کلرز) Windows ‘Color Palettes اور پھر مطلوبہ پیلیٹ کا نام سلیکٹ کر لیں (دیکھیں شکل 10.5)۔

کورل ڈرا میں مہیا کردہ کوئی کلر پیلیٹ اوپن کرنے کے لیے:

1- Window ‘Dockers ‘Palette Browser سلیکٹ کریں۔ کلر پیلیٹ براؤزر ڈاکر اوپن ہو جائے گا (شکل 10.6)۔

شکل 10.6...... کلر پیلیٹس براؤزر میں دستیاب کلر پیلیٹس کا مکمل سیٹ۔

2- پیلیٹ فولڈرز کو کھولتے جائیں حتیٰ کہ مطلوبہ کلر پیلیٹ مل جائے۔

3- مطلوبہ کلر پیلیٹ کو کلک کر کے آن کر دیں۔ وہ پہلے والی پیلیٹس کے بائیں

طرف ڈسپلے ہو جائے گی (شکل 10.7)۔

شکل 10.7......آپ بیک وقت متعدد کلر پیلیٹس بھی اوپن کر سکتے ہیں۔

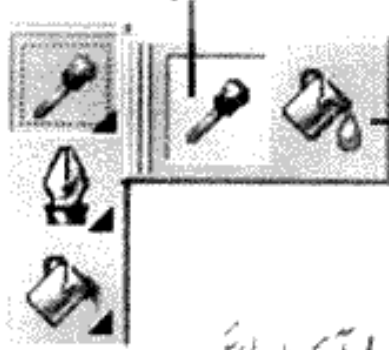
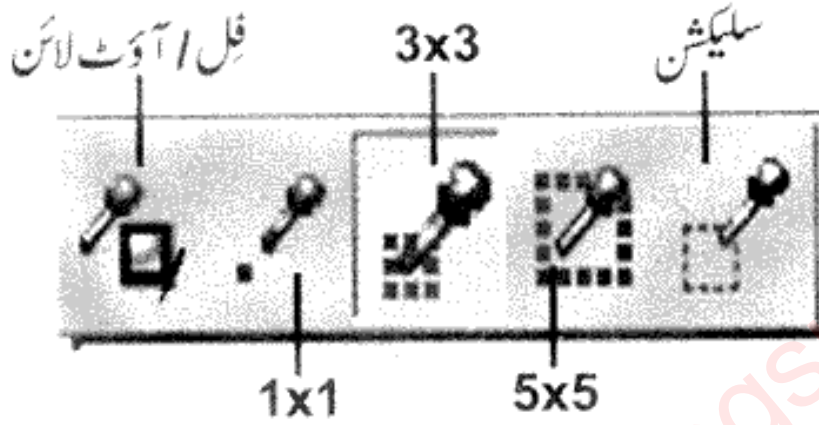
کسی کلر پیلیٹ کو کلوز کرنا ہو تو:

- Window ‘Color Palettes اور اس کے بعد وہ کلر پیلیٹ سلیکٹ کریں جسے کلوز کرنا ہو (شکل 10.5)۔ یا
- کلر پیلیٹ براؤزر میں پیلیٹ کے ساتھ بنا چیک کا نشان ختم کر دیں۔

آئی ڈراپر اور پینٹ بکٹ کا استعمال

آئی ڈراپر اور Paint Bucket ٹولز کو ایک ساتھ استعمال کر کے رنگ بھرنا اور آؤٹ لائنز کو رنگ دینا فوری اور آسان ہو جاتا ہے۔ آئی ڈراپر کی مدد سے آپ کسی مطلوبہ رنگ کا نمونہ لیتے اور پھر پینٹ بکٹ ٹول کے ذریعہ اس رنگ یا پیٹرن یا ٹیکسچر کو کسی اور آبجیکٹ پر لاگو کرتے ہیں۔

رنگ کا نمونہ لینے کے لیے:

1- ٹول باکس کے آئی ڈراپر پر فلائی آؤٹ میں سے Eyedropper ٹول (شکل 10.8) سلیکٹ کیں۔ پوائنٹر تبدیل ہو کر ایک چھوٹے سے آئی ڈراپر کی شکل اختیار کر لیتا ہے اور پراپرٹی بار ٹول سے متعلقہ آئیکنز دکھاتی ہے (شکل 10.9)۔

شکل 10.8......آئی ڈراپر فلائی آؤٹ میں آئی ڈراپر اور پینٹ بکٹ ٹولز۔

شکل 10.9......پراپرٹی بار کے آئیکنز میں سے آئی ڈراپر ٹول کے لیے ایک موڈ منتخب کریں۔

-2 پراپرٹی بار پر مندرجہ ذیل آئیکنز میں سے ایک کا انتخاب کر کے Sampling یعنی نمونہ لینے کے طریقہ کار کا تعین کریں:

- Fill/Outline......آبجیکٹ کے سارے فِل کلر یا آؤٹ لائن کا نمونہ لینے کے لیے کلک کریں۔ مثلاً اگر فِل کلر ایک پیٹرن یا ٹیکسچر پر مشتمل ہے تو اس سارے ٹیکسچر کا نمونہ لیا جائے گا۔

- Size......پکسلز کے حساب سے مخصوص سائز کے ایک ایریا کا نمونہ لینے کے لیے کلک کریں۔
- Selection......آئی ڈراپر ٹول کی مدد سے ایک ایریا کو مارکوئی سلیکٹ کریں۔

-3 ڈاکومنٹ پیج پر جس آبجیکٹ کا نمونہ لینا ہے اس میں فِل یا آؤٹ لائن کو کلک کریں۔ سٹیٹس بار کے دائیں طرف بنے Fill باکس میں وہ رنگ، پیٹرن یا ٹیکسچر ڈسپلے ہو جاتا ہے (شکل 10.10)۔

شکل 10.10......نمونہ کے طور پر لیے گئے رنگ، پیٹرن یا ٹیکسچر سٹیٹس بار پر دکھائے جاتے ہیں۔

اوپن پاتھ آبجیکٹس میں رنگ دینا

اگر یہ بات قابل فہم ہے کہ صرف کلوز پاتھ والے آبجیکٹس میں رنگ دیا جا سکتا ہے، لیکن آپ یہ کام اوپن پاتھ آبجیکٹس کے ساتھ بھی کر سکتے ہیں۔ آپشنز ڈائیلاگ باکس میں Document، General ہیڈنگ سلیکٹ کریں اور اس کے بعد Fill Open Curves چیک باکس کو آن کریں۔

پینٹ بکٹ کی مدد سے آبجیکٹ کو فل کرنا:

1- تسلی کر لیں کہ جس آبجیکٹ کو فل کرنا ہے اس کا پاتھ کلوز ہے۔

2- آئی ڈراپر ٹول کی مدد سے ایک رنگ یا پیٹرن منتخب کریں۔

3- ٹول باکس میں سے پینٹ بکٹ ٹول سلیکٹ کریں (شکل 10.8)۔ پوائنٹر ایک چھوٹی سی بالٹی کی صورت اختیار کر لے گا۔

4- جس آبجیکٹ میں وہ رنگ، پیٹرن یا ٹیکسچر فل کرنا ہو اسے کلک کریں۔ آبجیکٹ میں وہ آجائے گا۔

پینٹ بکٹ کے ذریعہ آوٹ لائن کو فل کرنے کے لیے:

1- آئی ڈراپر ٹول کی مدد سے ایک رنگ، پیٹرن یا ٹیکسچر سلیکٹ کریں۔

2- ٹول باکس میں سے پینٹ بکٹ ٹول سلیکٹ کریں (شکل 10.8)۔ پوائنٹر تبدیل ہو کر ایک چھوٹی سی پینٹ کی بالٹی کی شکل اختیار کر لیتا ہے۔ جب پوائنٹر آبجیکٹ کے اوپر آئے گا تو وہ رنگ کا نمونہ دکھائے گا۔

3- مطلوبہ آؤٹ لائن کو کلک کرنے سے وہ منتخب کردہ رنگ یا ٹیکسچر سے فل ہو جائے گی۔

☆ **ٹپس** ...... اگر آپ نے آئی ڈراپر ٹول سلیکٹ کر رکھا ہے تو Shift کی دبانے سے پینٹ بکٹ سلیکٹ ہو جائے گا۔

☆ ...... ٹھوس کلر، پیٹرن یا ٹیکسچر کا نمونہ لینے کے لیے فل / آؤٹ لائن موڈ سلیکٹ کریں۔ دیگر موڈز اس وقت موزوں رہتے ہیں جب آپ نمونے والے ایریا میں سے رنگوں کو ملانا چاہتے ہوں۔

☆ ...... فل آؤٹ لائن موڈ آئی ڈراپر کو بتدریج ہلکے ہونے والے رنگوں کا نمونہ لینے کے لیے استعمال کیا جا سکتا ہے (شکل 10.11)۔

شکل 10.11...... آپ کسی آبجیکٹ یا ٹیکسٹ میں مخصوص پیٹرن، ٹیکسچر یا رنگ دے سکتے ہیں۔

رنگ کا مخصوص شیڈ حاصل کرنا

اگر پیلیٹ میں کسی رنگ کا موجود شیڈ آپ کی مرضی کے مطابق نہیں اور آپ تھوڑا سا مختلف شیڈ چاہتے ہیں تو اس رنگ کو کلک کریں اور ماؤس بٹن دبائے رکھیں۔ ایک دو لمحے بعد جب ایک کلر پیلیٹ ظاہر ہو تو اس میں سے مطلوبہ شیڈ منتخب کر لیں۔

یونیفارم فل ڈائیلاگ باکس

اوپن کلر پیلیٹس میں سے کوئی رنگ منتخب کرنے کے علاوہ آپ یونیفارم فل ڈائیلاگ

باکس کے ذریعہ اپنی مرضی کے رنگ بھی بنا سکتے ہیں۔

کسی آبجیکٹ کو رنگ دینے کی خاطر یونیفارم فِل ڈائیلاگ باکس استعمال کرنے کے لیے:

1- جس آبجیکٹ کو رنگ دینا ہو اسے سلیکٹ کریں۔

2- ٹول باکس میں Fill Flyout مینو میں سے Fill Color Dialog (شکل 10.12) سلیکٹ کریں یا Shift+F11 دبا دیں۔ یونیفارم فِل ڈائیلاگ باکس (شکل 10.13) ظاہر ہو جاتا ہے جس کی Models ٹیب سامنے ہوتی ہے۔

شکل 10.12......Fill فلائی آوٹ مینو میں فِل کلر ڈائیلاگ کا آئیکن

شکل 10.13......یونیفارم فِل ڈائیلاگ باکس کی ماڈلز ٹیب پر ایک رنگ منتخب کریں۔

3- Model ڈراپ ڈاؤن لسٹ میں سے کوئی کلر ماڈل سلیکٹ کریں (مثلاً RGB اور CYMK عام طور پر استعمال ہوتے ہیں)۔

4- کلر سلیکٹر میں مندرجہ ذیل طریقوں سے کوئی رنگ منتخب کریں:

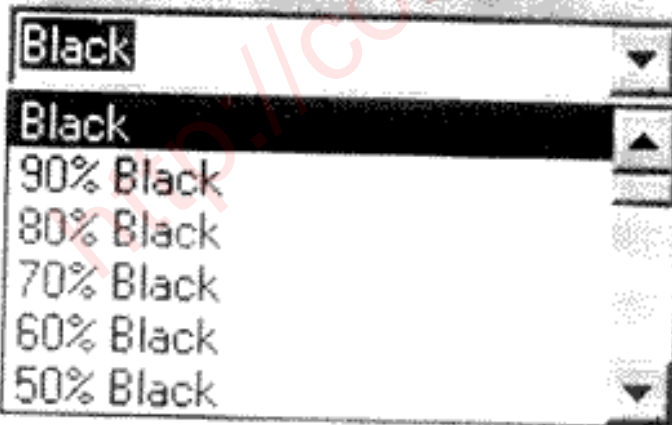
▲ عمودی سلائیڈر کو ڈریگ کر کے رنگ والے ایریا میں کلر کا مطلوبہ شیڈ ڈسپلے کریں۔ اور پھر کلک کرنے کے ذریعہ رنگ منتخب کرلیں۔

▲ تین ٹیکسٹ باکسز میں مطلوبہ رنگ کے لیے ویلیوز انٹر کریں۔

▲ Name لسٹ (شکل 10.14) میں سے مخصوص رنگ کا نام سلیکٹ کریں۔

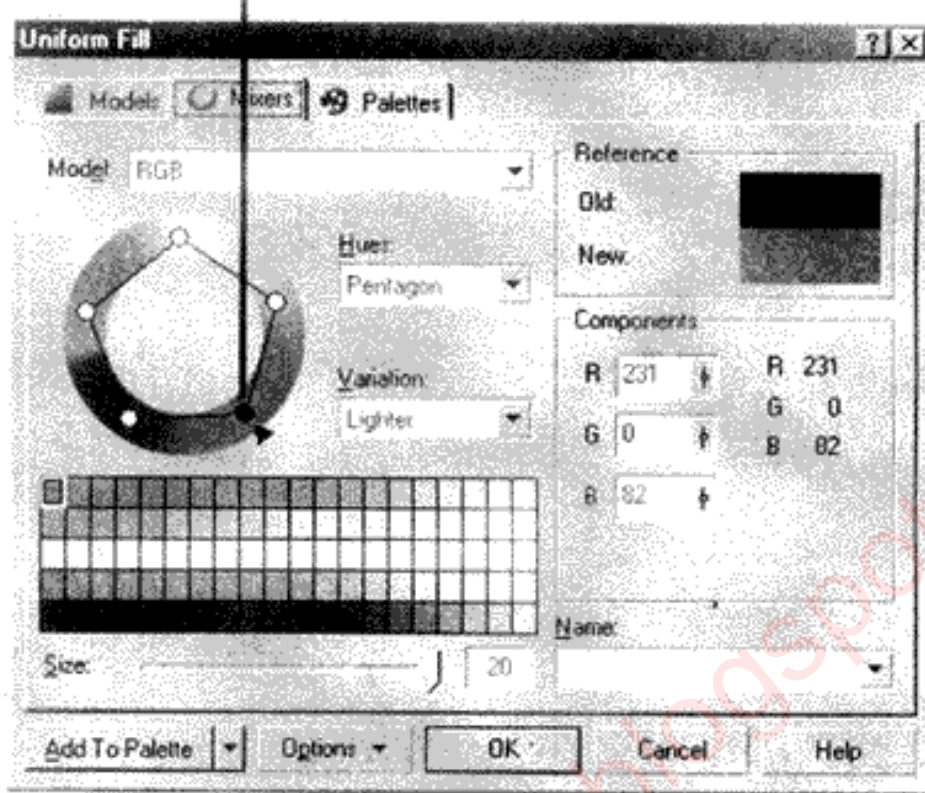
منتخب کیا ہوا نیا رنگ ریفرنس ایریا میں New کے سامنے ڈسپلے ہو جائے گا۔

5- OK کلک کریں۔ ڈائیلاگ باکس کلوز ہوتا اور آبجیکٹ اسی رنگ سے فِل ہو جاتا ہے۔

Name:
Black
Black
90% Black
80% Black
70% Black
60% Black
50% Black

شکل 10.14 ...... Name لسٹ میں موجود مختلف رنگ۔

مرضی کا رنگ:

1- پچھلے سیکشن میں دی گئی ہدایات 1 اور 2 پر عمل کریں۔

2- Mixers ٹیب کو کلک کر کے سامنے لائیں (شکل 10.15)۔

شکل 10.15......ڈائیلاگ باکس کی مکسرز ٹیب۔

-3 Model لسٹ میں سے ایک کلر ماڈل منتخب کریں۔

-4 کلر وہیل کے نیچے grid پر رنگوں کے تعلقات سیٹ کرنے کے لیے Hues ڈراپ ڈاؤن لسٹ میں سے ایک آپشن سلیکٹ کریں۔

مثلاً Complement کلر وہیل پر براہ راست ایک دوسرے میں سے دو ڈاٹ دکھاتا ہے۔ کلر وہیل پر کوئی رنگ منتخب کرنے سے منتخب کردہ اور Complementary کلرز دونوں ہی کلر گرڈ میں ڈسپلے ہوتے ہیں۔

-5 کوئی کلر منتخب کرنے کے لیے کلر وہیل پر بنا کالا ڈاٹ ڈریگ کریں اور Reference ایریا میں دیکھتے رہیں کہ مطلوبہ رنگ کب حاصل ہوتا ہے۔

یا

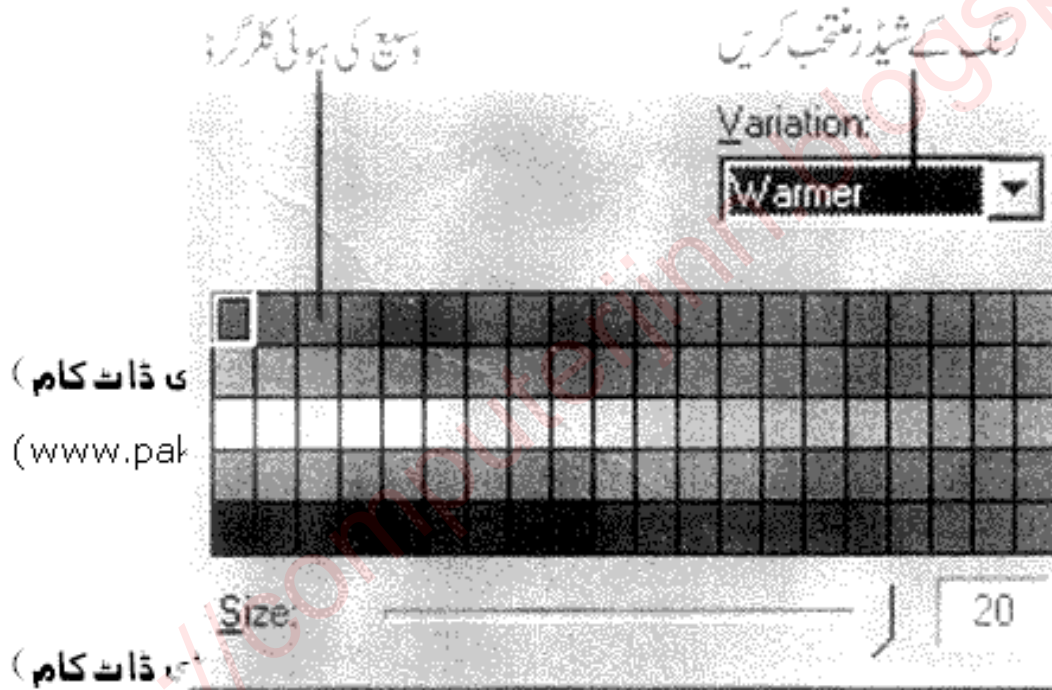
کلر گرڈ میں رنگ والے مستطیل کو کلک کریں۔

-6 اگر رنگ کو دیگر آبجیکٹس میں بھی استعمال کرنے کا ارادہ ہو تو اسے اوپن کلر پیلیٹ میں شامل کیا جاسکتا ہے۔ Add to Palette بٹن کے ساتھ بنا

تیر کلک کریں' ایک کلر پیلیٹ منتخب کر کے Add to Palette کلک کریں۔

-7 OK کلک کریں۔ ڈائیلاگ باکس بند ہوتا اور منتخب کردہ رنگ آبجیکٹ کو فل کر دیتا ہے۔

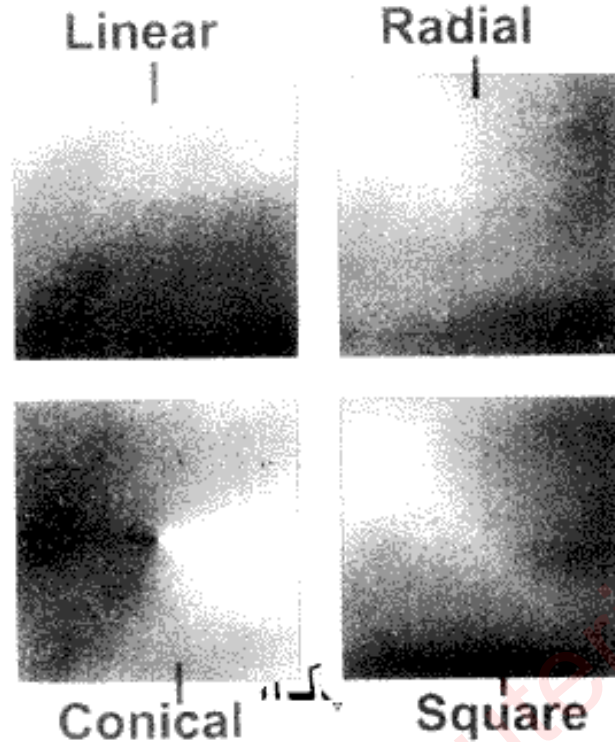
☆ٹپس ...... کسی منتخب کردہ رنگ میں مختلف شیڈز دیکھنے کے لیے Variations ڈراپ ڈاؤن لسٹ (شکل 10.16) میں سے ایک آپشن سلیکٹ کریں۔ سائز سلائیڈ کو ڈریگ کر کے Variations کی تعداد کا تعین کریں۔

☆...... ان طریقوں کو ہی استعمال کر کے کسٹم آؤٹ لائن کلر بھی منتخب کرنا یا بنانا ممکن ہے۔

شکل 10.16 ...... آپ کلر grid کو وسیع کر کے مزید شیڈز دیکھ سکتے ہیں۔

رنگوں کے ماڈلز

کلر ماڈل base اور پرائمری رنگوں پر مشتمل ہوتا ہے۔ آپ جانتے ہی ہوں گے کہ سرخ' پیلا اور نیلا پرائمری رنگ ہیں جنہیں ملا کر بنائے گئے رنگ ہمیں نظر آسکتے ہیں۔ پرنٹر پرائمری رنگوں کا ایک مختلف گروپ استعمال کرتا ہے: Cyan' Magenta' Yellow اور CMYK-black انہی چار رنگوں کی نمائندگی کرتا ہے۔ دیگر کلر ماڈلز HSB (یعنی Hue' سیچوریشن اور برائٹ نیس) اور RGB (یعنی ریڈ' گرین اور بلیو) ہیں۔

فاؤنٹین فِل بنانا

Fountain Fill دو یا زائد رنگوں کے بتدریج ہلکا اور گہرا ہوتے ہوئے شیڈز پر مشتمل ہوتا ہے (کچھ پروگراموں مثلاً ایڈوب فوٹو شاپ میں اس کو گریڈیئنٹ فِل کہتے ہیں)۔ فاؤنٹین فِل کی چار اقسام ہیں (شکل 10.17)۔

شکل 10.17......فاؤنٹین فِل کی چار اقسام۔

- Linear......رنگ سیدھی لائنوں کی صورت میں گہرا ہوتا ہے۔
- Radial......رنگ دائروں کی صورت میں گہرا ہوتا جاتا ہے۔
- Conical......رنگوں کا امتزاج ایک نقطے سے شروع ہو کر باہر کی طرف جاتا ہے۔
- Sqaure......رنگ چوکور ڈبوں کی صورت میں گہرے ہوتے جاتے ہیں۔

آپ مندرجہ ذیل ٹولز کی مدد سے ایک فاؤنٹین فِل بنا سکتے ہیں:

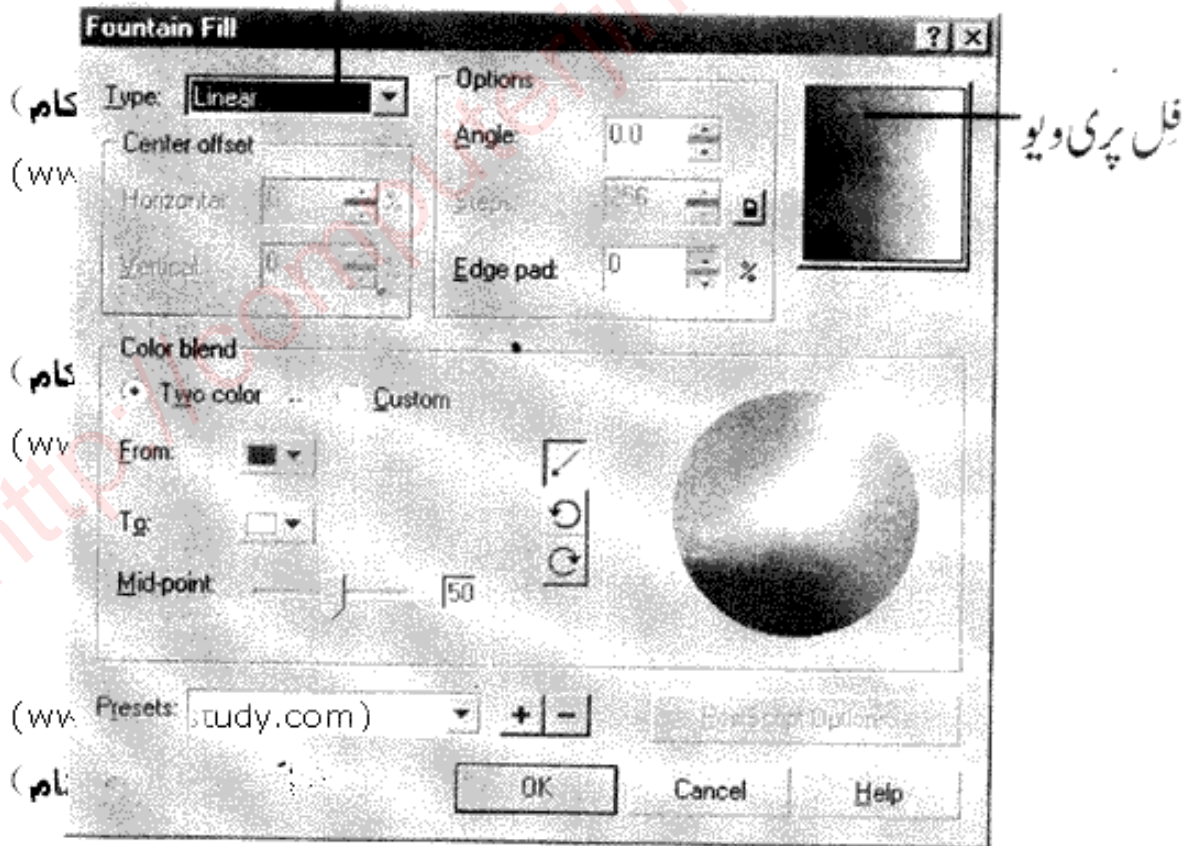
- Fill Tool (فاؤنٹین فِل ڈائیلاگ)......ایک ڈائیلاگ باکس میں آپشنز سیٹ کرنے کے ذریعہ فاؤنٹین فِل بنانا۔
- Interactive Fill Tool......پراپرٹی بار آپشنز سیٹ کرنے کے بعد ایک فاؤنٹین فِل بنانا اور اس کے بعد آبجیکٹ کے اندر کلک اور

ڈریگ کرنا۔

فاؤنٹین فِل ڈائیلاگ کی مدد سے ایک فاؤنٹین فِل بنانے کے لیے:

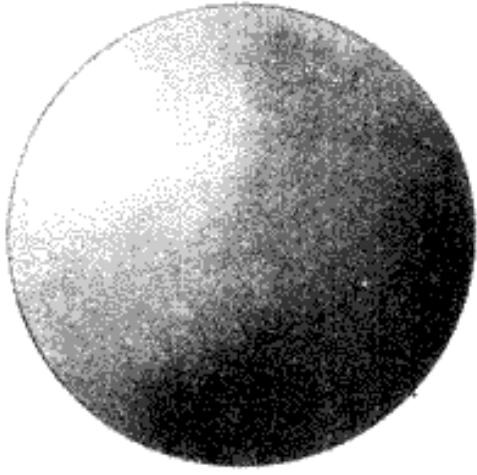
1- کلوزڈ پاتھ والا ایک آبجیکٹ سلیکٹ کریں۔

2- ٹول باکس میں Fill Tool فلائی آؤٹ میں سے Fountain Fill Dialog سلیکٹ کریں (شکل 10.18) یا F11 دبائیں۔ شکل 10.19 میں دکھایا گیا ڈائیلاگ باکس ظاہر ہوگا۔

شکل 10.18......فلائی آؤٹ میں سے فاؤنٹین فِل ڈائیلاگ سلیکٹ کرنا۔

شکل 10.19......فاؤنٹین فِل ڈائیلاگ باکس میں آپشنز سیٹ کریں۔

3- Type لسٹ میں سے fill کی ایک قسم منتخب کریں۔

4- دیگر آپشنز مثلاً آغاز اور اختتام کا رنگ، زاویہ، درمیانی نقطہ وغیرہ سیٹ کریں۔

5-   OK کلک کرنے سے آبجیکٹ میں فاؤنٹین فِل، جائے گا (شکل 10.20)۔

شکل 10.20......کلوزڈ پاتھ والے آبجیکٹ کو radial فِل دیا گیا ہے۔

☆ **ٹپس**......ایک کسٹم فاؤنٹین فِل کی بجائے آپ Presets ڈراپ ڈاؤن لسٹ میں سے کسی کو بھی سلیکٹ کر سکتے ہیں۔ شکل 10.20 بنے بنائے فِل کی ہی ایک مثال ہے۔

☆......ایک کسٹم (یعنی اپنی مرضی کا) فِل بنانے کے بعد اگر اسے دوبارہ استعمال کرنے کی بھی خواہش مند ہوں تو اس کو نام دیں اور + کا نشان کلک کر کے Presets لسٹ میں شامل کر دیں۔ اگر بعد میں اسے لسٹ میں سے خارج کرنا چاہیں تو اس کے نام کو سلیکٹ کریں اور - کا نشان کلک کر دیں۔

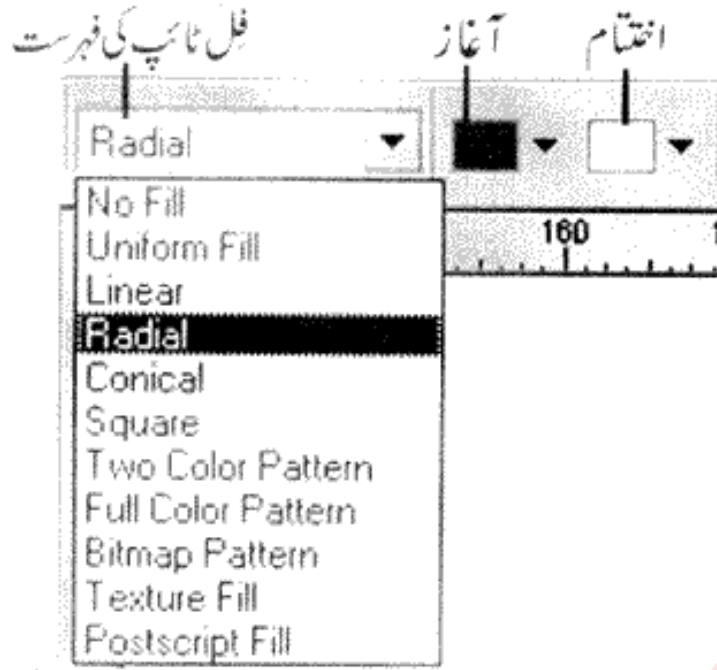
اِنٹرایکٹو فِل ٹول کی مدد سے ایک فاؤنٹین فِل بنانے کا طریقہ یہ ہے:

1-   ٹول باکس میں سے Interactive Fill ٹول سلیکٹ کریں (شکل 10.21) یا G دبائیں۔

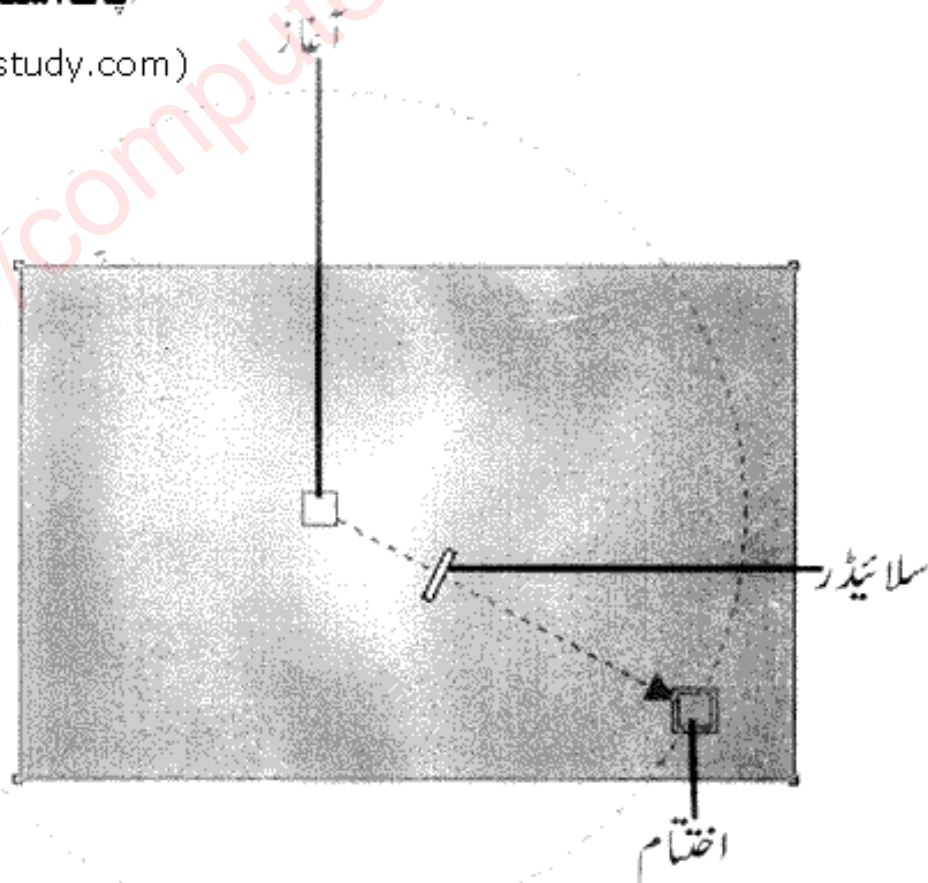
شکل 10.21......ٹول باکس میں انٹرایکٹو فِل ٹول کو پوائنٹ کیا گیا ہے۔

2-   کلوزڈ پاتھ والے آبجیکٹ کو کلک کر کے سلیکٹ کریں۔

3-   پراپرٹی بار پر (شکل 10.22) Fill Type ڈراپ ڈاؤن لسٹ میں سے

فِل کی ایک قسم منتخب کریں۔

شکل 10.22...... پراپرٹی بار میں Fill Types کی لسٹ اوپن کی گئی ہے۔

4- پراپرٹی بار سے ہی آغاز اور اختتام کے رنگ منتخب کریں۔

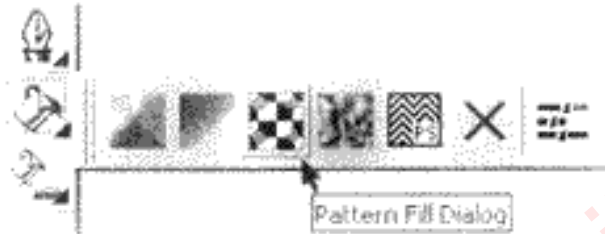
5- سلائیڈر، سٹارٹ ہینڈل اور end ہینڈل کو ڈریگ کرنے کے ذریعہ فِل ایڈجسٹ کریں (شکل 10.23)۔

شکل 10.23...... آپ ان تین چیزوں کو ڈریگ کرکے فِل کو ایڈجسٹ کر سکتے ہیں۔

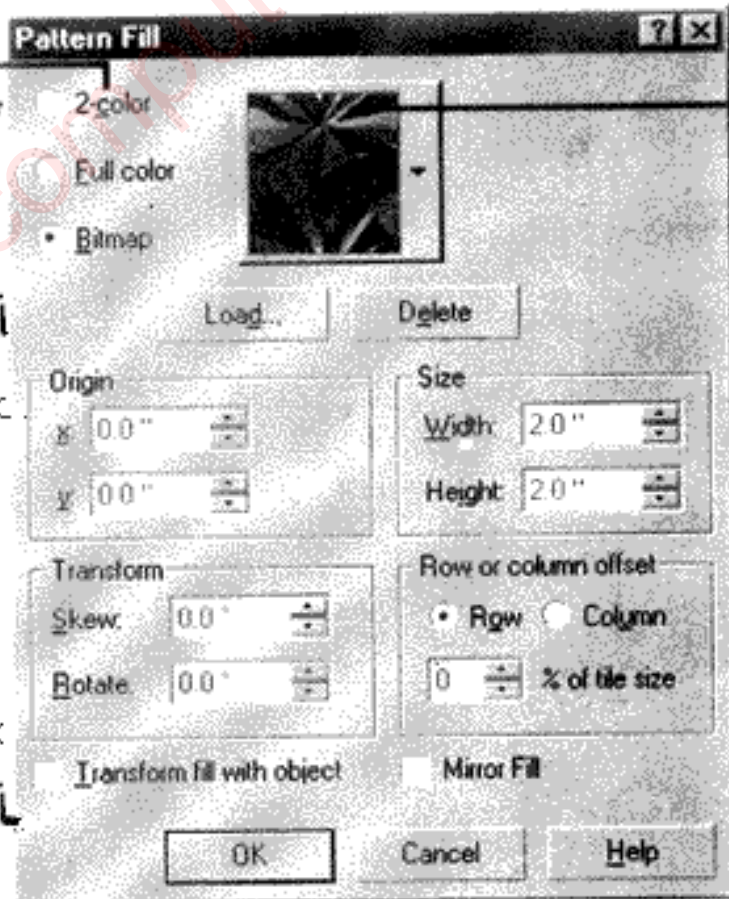
آبجیکٹس میں Patterns شامل کرنا

Patterns آپ کی گرافکس کو دلچسپ تاثرات دے سکتے ہیں۔ پیٹرن فِل کی تین اقسام موجود ہیں: 2-Color، فُل کلر اور بٹ میپ۔ فاؤنٹین فِل کی طرح یہاں بھی آبجیکٹ کو پیٹرن دینے کے دو طریقے ہیں: Pattern Fill ڈائیلاگ اور انٹرایکٹو فِل ٹول۔

پیٹرن فِل ڈائیلاگ کی مدد سے آبجیکٹ میں پیٹرن شامل کرنے کے لیے:

1- کلوزڈ پاتھ والا ایک آبجیکٹ سلیکٹ کریں۔

2- ٹول باکس کے فِل ٹول فلائی آؤٹ میں سے Pattern Fill ڈائیلاگ سلیکٹ کریں (شکل 10.24)۔

شکل 10.24......ٹول باکس میں پیٹرن فِل ڈائیلاگ کو سلیکٹ کریں۔

شکل 10.25 میں دکھایا گیا ڈائیلاگ باکس ظاہر ہو جائے گا۔

Pattern Fill

پیٹرن ٹائپ

2-color
Full color
Bitmap

پیٹرنز

Load... Delete

Origin
x 0.0"
y 0.0"

Size
Width 2.0"
Height 2.0"

Transform
Skew 0.0°
Rotate 0.0°

Row or column offset
Row Column
0 % of tile size

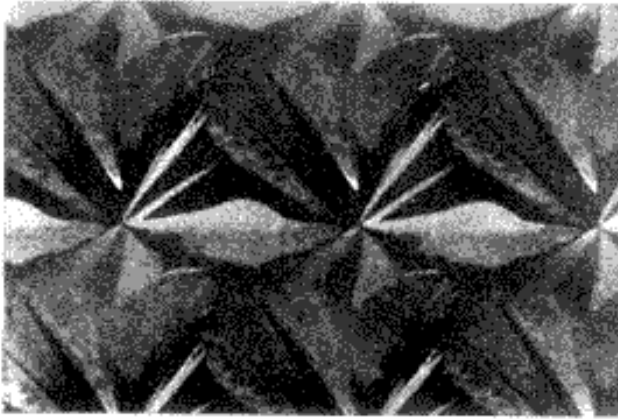
Transform fill with object
Mirror Fill

OK Cancel Help

شکل 10.25......اس ڈائیلاگ باکس میں سے ایک پیٹرن ٹائپ اور ایک مخصوص پیٹرن سلیکٹ کریں۔

3- تین ریڈیو بٹنز میں سے ایک کو کلک کر کے ایک پیٹرن ٹائپ سلیکٹ کر لیں۔

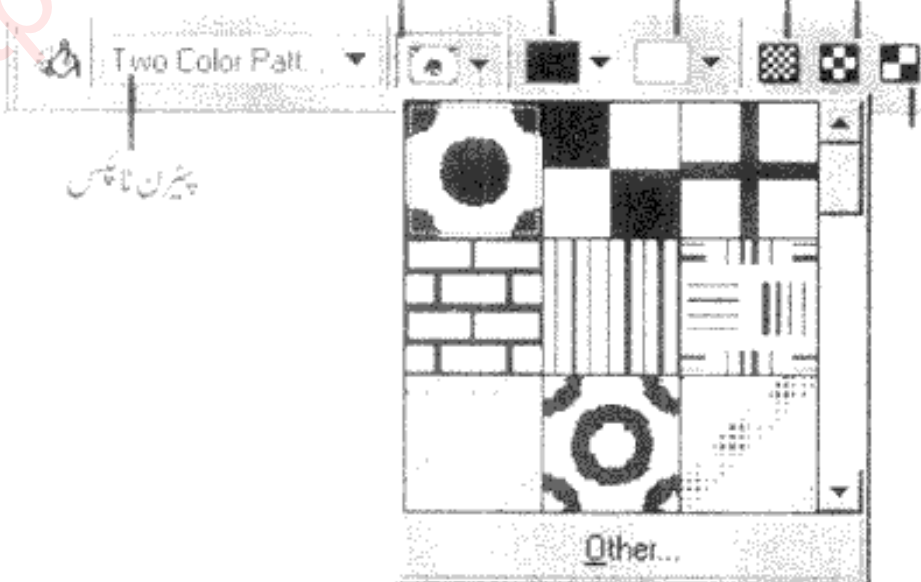
4- پیٹرن باکس کے ساتھ بنا ڈاؤن ایرو کلک کریں اور ایک پیٹرن منتخب کریں۔

5- OK کلک کرنے پر وہ پیٹرن آبجیکٹ میں فل ہو جاتا ہے (شکل 10.26)۔

شکل 10.26 ...... یہ پیٹرن فل ڈائیلاگ باکس میں بنائے گئے ایک بٹ میپ پیٹرن کی مثال ہے۔

انٹرایکٹو فل ٹول کی مدد سے آبجیکٹ میں ایک پیٹرن فل شامل کرنا ہو تو:

1- کلوزڈ پاتھ آبجیکٹ کو انٹرایکٹو فل ٹول کے ساتھ سلیکٹ کریں۔

2- پراپرٹی بار پر Fill Type ڈراپ ڈاؤن لسٹ میں سے تین پیٹرن ٹائپس میں سے ایک منتخب کریں (شکل 10.22)۔ منتخب کی گئی ٹائپ کا ڈیفالٹ پیٹرن آبجیکٹ میں فل ہو جاتا ہے۔

3- پیٹرن تبدیل کرنے کے لیے پراپرٹی بار پر Pattern ڈراپ ڈاؤن لسٹ (شکل 10.27) کو کلک کریں اور کوئی اور پیٹرن منتخب کر لیں۔

شکل 10.27 ... پراپرٹی بار میں پیٹرنز کی فہرست اوپن کی گئی ہے۔

اپنی مرضی کے مطابق بھی پیٹرن فل بنانا ممکن ہے:

1- پیٹرن دینے کے لیے آبجیکٹ بنائیں۔

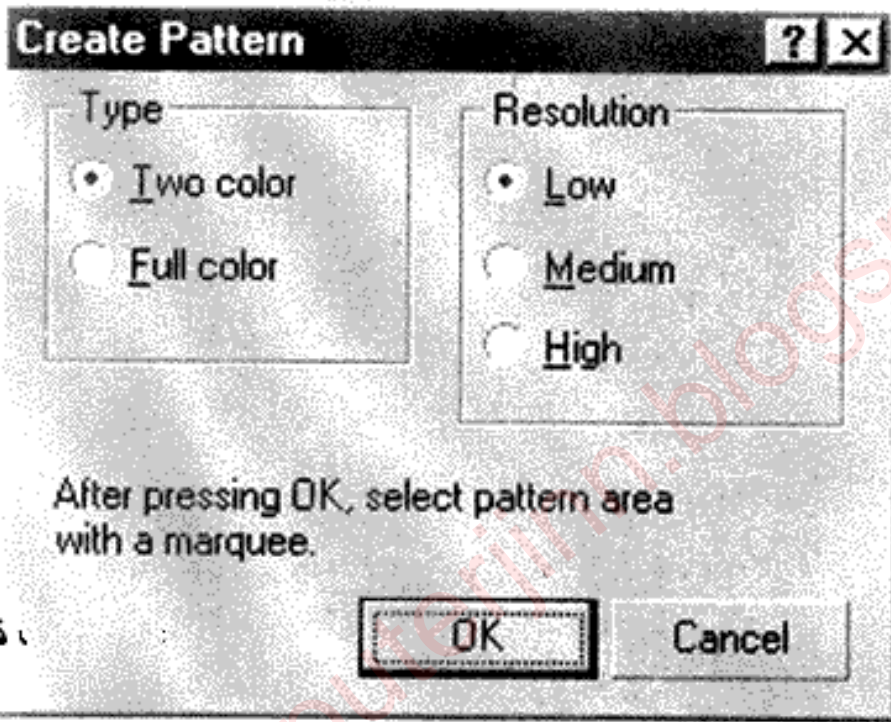
2- Tools ،Create ،Pattern سلیکٹ کر کے Create Pattern ڈائیلاگ باکس اوپن کریں (شکل 10.28)۔

Create Pattern

Type
- Two color
- Full color

Resolution
- Low
- Medium
- High

After pressing OK, select pattern area with a marquee.

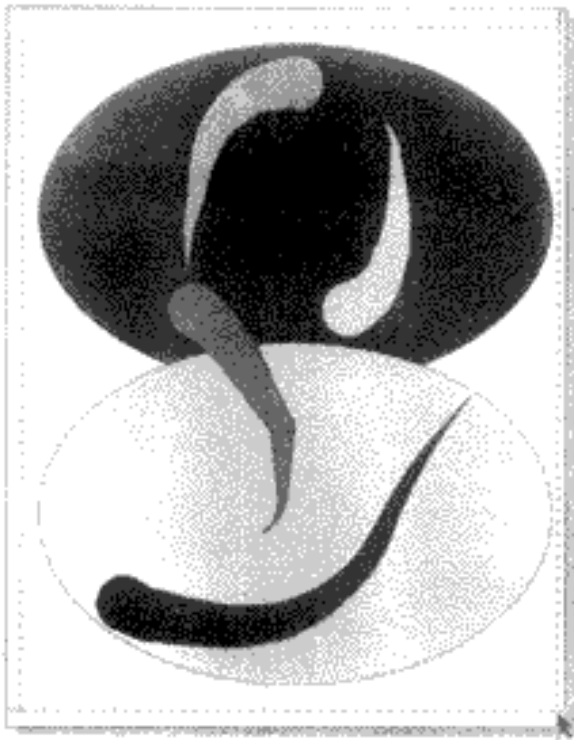
OK　Cancel

شکل 10.28......اس ڈائیلاگ باکس میں ایک پیٹرن ٹائپ اور ریزولیوشن منتخب کریں۔

3- اگر پیٹرن آبجیکٹس دو یا کم رنگوں پر مشتمل ہیں تو Two Color ریڈیو بٹن کو کلک اور اس کے بعد ریزولیوشن سلیکٹ کریں۔

یا

اگر پیٹرن آبجیکٹ میں متعدد رنگ ہوں تو Full Color ریڈیو بٹن کلک کریں۔

4- OK کلک کرنے پر پوائنٹر کی نوک سے منسلک افقی اور عمودی گائیڈ لائنز ظاہر ہوتی ہیں۔

5- ایک مارکوئی مستطیل ڈریگ کرنے پر پیٹرن بن جائے گا (شکل 10.29)۔

شکل 10.29 ...... گائیڈز سے رہنمائی حاصل کرتے ہوئے ڈریگ کر کے پیٹرن بنانے کا عمل۔

6- ماؤس بٹن چھوڑ دیں۔ کورل ڈرا پوچھتا ہے کہ کیا آپ سلیکٹ کیے ہوئے ایریا سے ایک پیٹرن بنانا چاہتے ہیں۔ OK کلک کر دیں۔

7- اگر آپ 2 رنگوں والا پیٹرن بنا رہے ہیں تو وہ پراپرٹی بار پر Fill ڈراپ ڈاؤن لسٹ میں دیگر دو رنگوں والے پیٹرنز میں شامل ہو جاتا ہے۔

یا

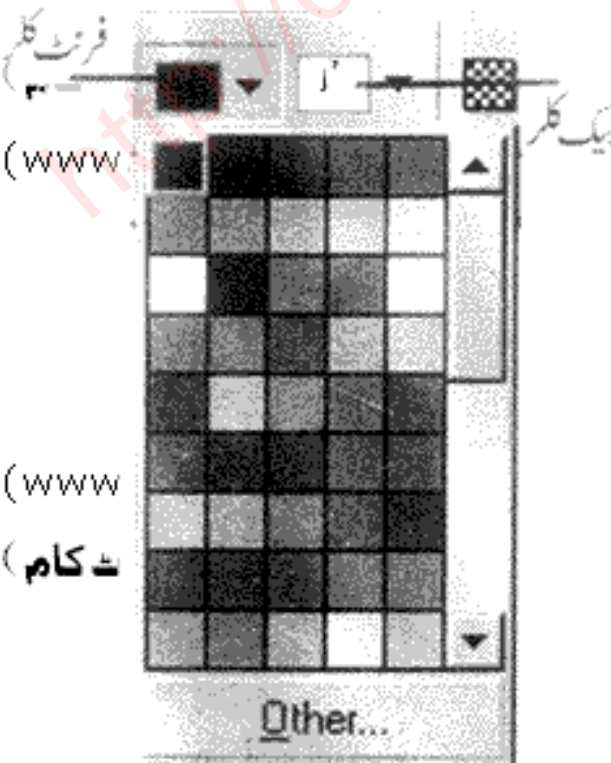
اگر وہ فل کلر پیٹرن ہو تو آپ سے کہا جاتا ہے کہ اسے نام دے کر بطور pat. فائل سیو کریں۔

☆ ٹپس ...... کسی آبجیکٹ میں کسٹم فل کلر پیٹرن دینے کے لیے (شکل 10.30) انٹرایکٹو فل ٹول سلیکٹ کریں، آبجیکٹ کو کلک کریں اور Fill Type لسٹ میں سے Full Color Pattern سلیکٹ کر لیں۔ اب Fill ڈراپ ڈاؤن لسٹ اوپن کر کے Other بٹن کلک کریں۔ ظاہر ہونے والے Import File ڈائیلاگ باکس میں پیٹرن فائل کو سلیکٹ اور Open کلک کر دیں۔

☆ ...... پیٹرن کے رنگ بدلنے کے لیے Front Color اور Back Color لسٹوں (پراپرٹی بار پر) میں سے رنگوں کا انتخاب کریں (شکل 10.31)۔

☆ ...... پراپرٹی بار پر Small، Medium یا Large بٹن کلک کر کے پیٹرن کو چھوٹا درمیانہ یا بڑا کیا جا سکتا ہے۔

☆ ...... آپ اپنی مرضی کے دو رنگوں والے پیٹرن بھی بنا سکتے ہیں۔ اس کام کے لیے Pattern ڈراپ ڈاؤن لسٹ کے آخر میں بنا Other بٹن کلک کریں Two Color Pattern Editor اوپن ہو جاتا ہے(شکل 10.32)۔ ریڈیو بٹنوں کو کلک کر کے ایک پیٹرن سائز اور پین سائز سلیکٹ کریں۔ مربع کو فل کرنے کے لیے رائیٹ کلک اور خالی کرنے کے لیے لیفٹ کلک کریں۔ OK کلک کرنے پر نیا پیٹرن آپ کی Pattern لسٹ کے آخر میں شامل ہو جاتا ہے۔

شکل 10.30 ...... اس آبجیکٹ کو ایک نئے فل کلر پیٹرن سے فل کیا گیا ہے۔

شکل 10.31 ...... آپ موجودہ پیٹرن کے لیے ایک مختلف فرنٹ یا بیک کلر منتخب کر سکتے ہیں۔

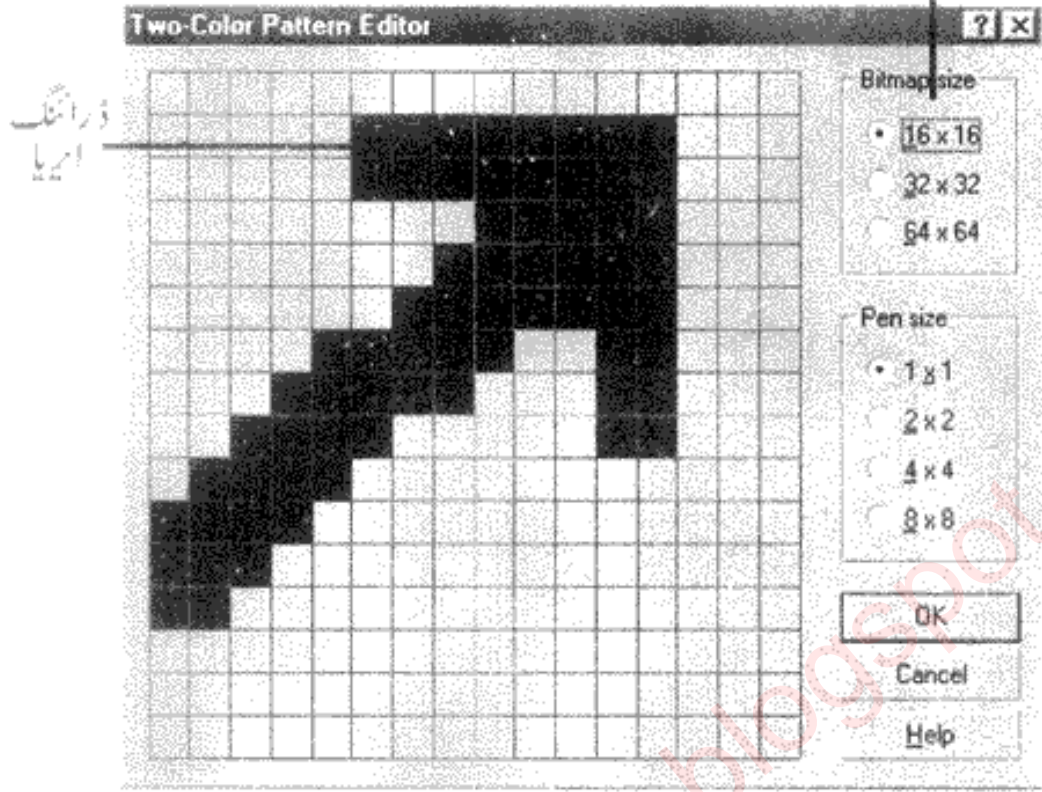
Two-Color Pattern Editor

گرڈ اور پین سائز

ڈرائنگ ایریا

Bitmap size
16 x 16
32 x 32
64 x 64

Pen size
1 x 1
2 x 2
4 x 4
8 x 8

OK
Cancel
Help

شکل 10.32......آپ اپنی مرضی کے کلر پیٹرن بنانے کے لیے اس ونڈو میں کلک اور ڈریگ کرسکتے ہیں۔

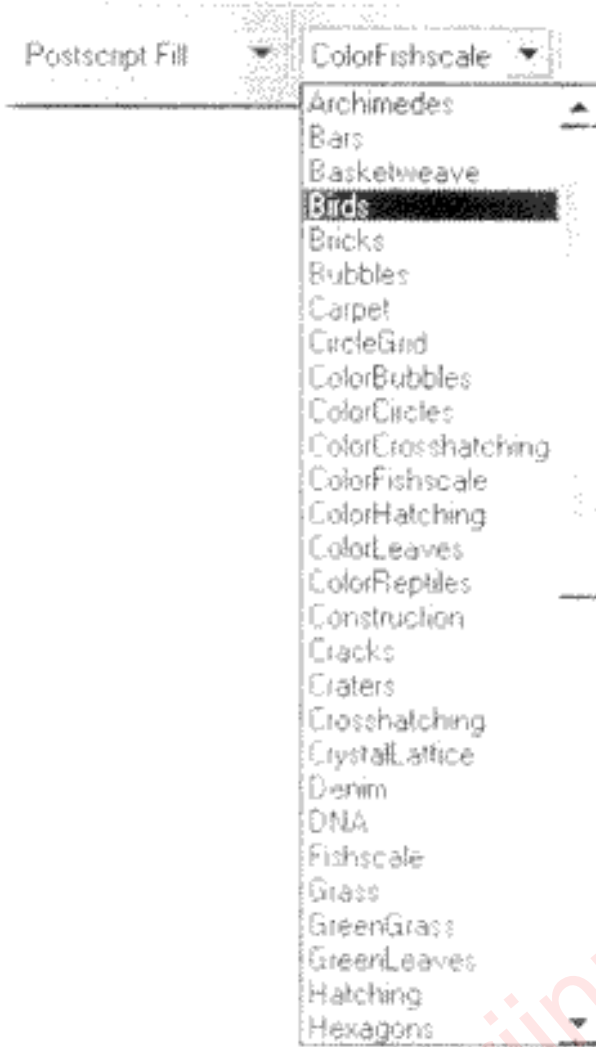
ٹیکسچر شامل کرنا

رنگوں اور پیٹرنز کے علاوہ آپ آبجیکٹس کو سجانے کے لیے ٹیکسچرز سے بھی کام لے سکتے ہیں۔کورل ڈرا10 دو قسم کے ٹیکسچرز کو سپورٹ کرتا ہے: پوسٹ سکرپٹ اور نارمل۔

آبجیکٹ میں ایک پوسٹ سکرپٹ ٹیکسچر دینے کے لیے:

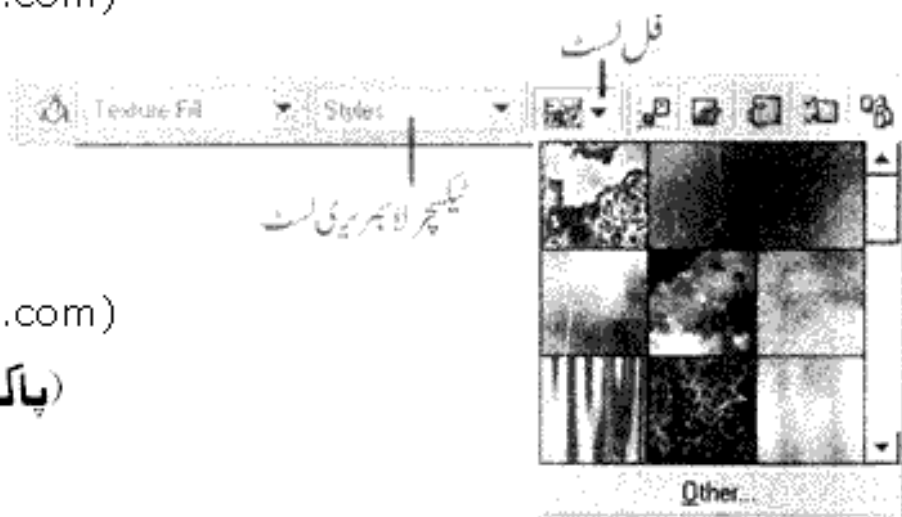
1- انٹرایکٹو فِل ٹول کی مدد سے ایک کلوز پاتھ والا آبجیکٹ سلیکٹ کریں (شکل 10.21)۔

2- پراپرٹی بار پر Fill Type ڈراپ ڈاؤن لسٹ میں سے PostScript Fill سلیکٹ کریں۔

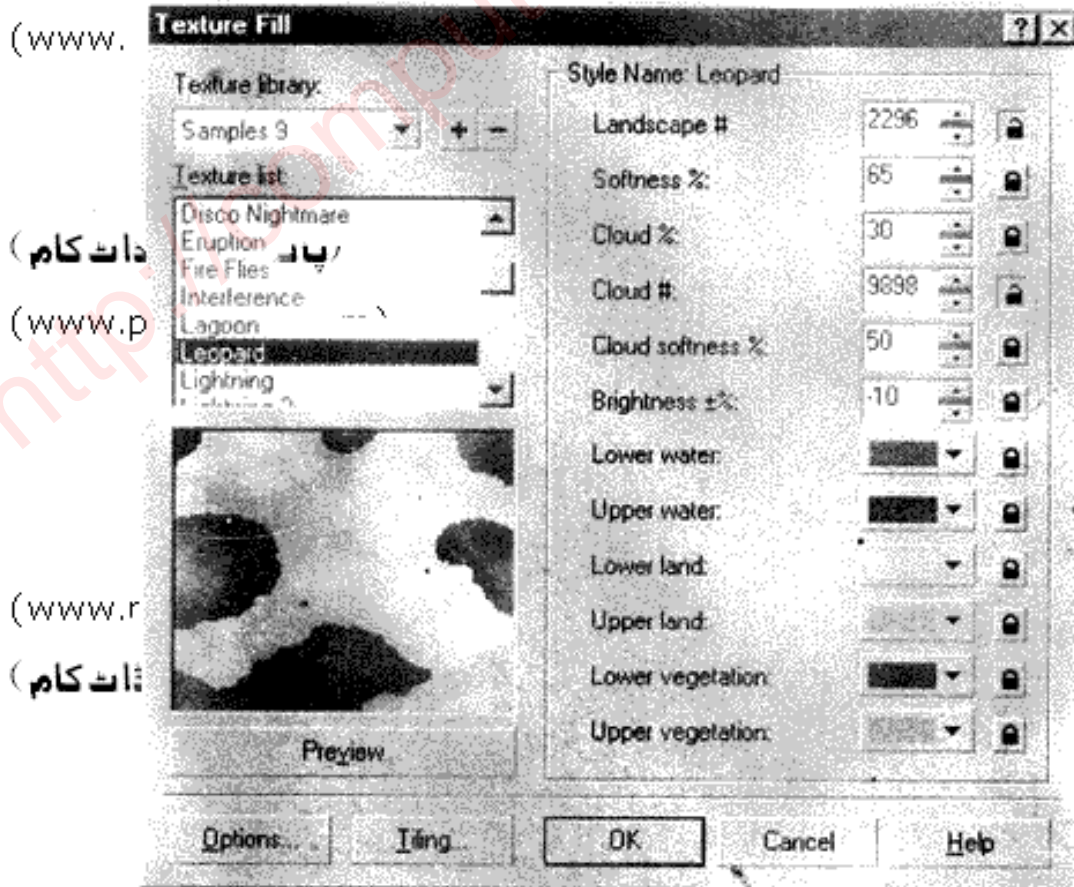
3- پراپرٹی بار پر PostScript Fill Textures ڈراپ ڈاؤن لسٹ (شکل 10.33) میں سے ایک فِل منتخب کریں۔

شکل 10.33...... پراپرٹی بار پر پوسٹ سکرپٹ فل ٹیکسچر کی فہرست۔

آبجیکٹ میں نارمل ٹیکسچر دینے کا طریقہ ذیل میں دیا گیا ہے:

1- انٹرایکٹو فل ٹول (شکل 10.21) کی مدد سے ایک کلوز پاتھ والا آبجیکٹ سلیکٹ کریں۔

2- Fill Type ڈراپ ڈاؤن لسٹ (پراپرٹی بار پر) میں سے ایک ٹیکسچر فل سلیکٹ کریں۔

شکل 10.34...... نارمل ٹیکسچرز کی فہرست اوپن کی گئی ہے۔

3- پراپرٹی بار پر Fill ڈراپ ڈاؤن لسٹ (شکل 10.34) میں سے ایک ٹیکسچر سلیکٹ کریں۔

> ☆ **ٹپس** ......کورل ڈرا 10 میں ٹیکسچرز کی متعدد لائبریریز موجود ہیں۔ کسی لائبریری میں موجود ٹیکسچرز دیکھنے کے لیے پراپرٹی بار پر (شکل 10.33) Texture Library ڈراپ ڈاؤن لسٹ میں سے ایک فولڈر کا نام سلیکٹ کریں۔
>
> ☆...... رنگوں اور پیٹرنز کی طرح آپ پراپرٹی بار میں آپشنز منتخب کرنے کی بجائے ڈائیلاگ باکس کی مدد سے بھی ٹیکسچر دے سکتے ہیں۔ ٹول باکس میں Fill ٹول کو کلک کریں اور اس کے بعد Texture Fill Dialog یا PostScript Fill Dialog سلیکٹ کریں۔ ڈائیلاگ باکس (شکل 10.35) استعمال کرنے کے ذریعہ آپ ٹیکسچر کے تمام رنگوں میں ترمیم کے قابل ہو جاتے ہیں۔ پوسٹ سکرپٹ ڈائیلاگ اس وقت استعمال کریں جب پوسٹ سکرپٹ ٹیکسچر کو لاگو کرنے سے پہلے ان کا جائزہ لینا چاہتے ہوں۔

شکل 10.35......ٹیکسچر فل ڈائیلاگ باکس میں ٹیکسچر کے رنگوں میں تبدیلیاں کریں۔

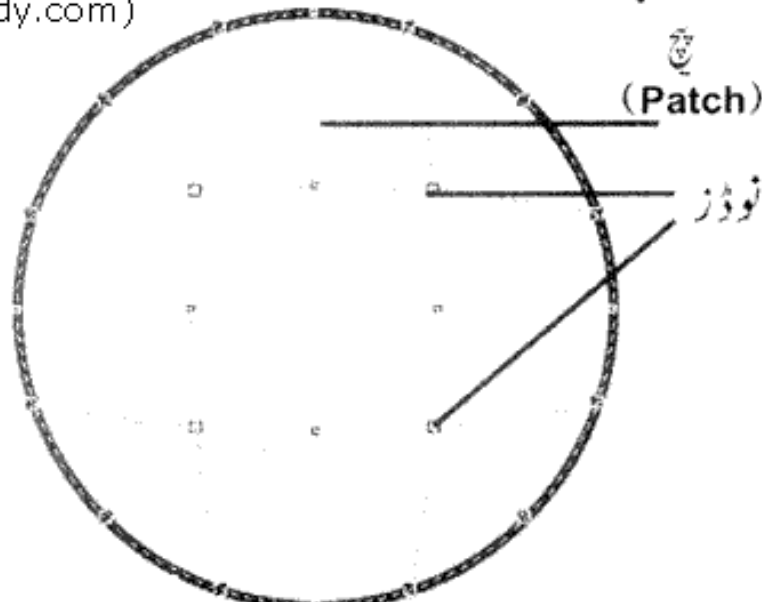
انٹرا ایکٹومیش ٹول

آپ انٹرا ایکٹومیش (Mesh) ٹول (شکل 10.35) کی مدد سے آبجیکٹس میں شیڈنگ شامل کرسکتے ہیں۔ انٹرا ایکٹومیش ٹول سلیکٹ کیے ہوئے آبجیکٹ کے اوپر ایک گرڈ لاگو کرنے کے ذریعہ کام کرتا ہے۔ اس گرڈ میں جہاں افقی اور عمودی لائنیں ایک دوسرے کو قطع کرتی ہیں وہاں نوڈز ہوتے ہیں جن میں Shape ٹول کی مدد سے ترمیم کی جا سکتی ہے۔

آپ آبجیکٹ میں کوئی کلر بھی دے سکتے ہیں۔ اس کا طریقہ یہ ہے:

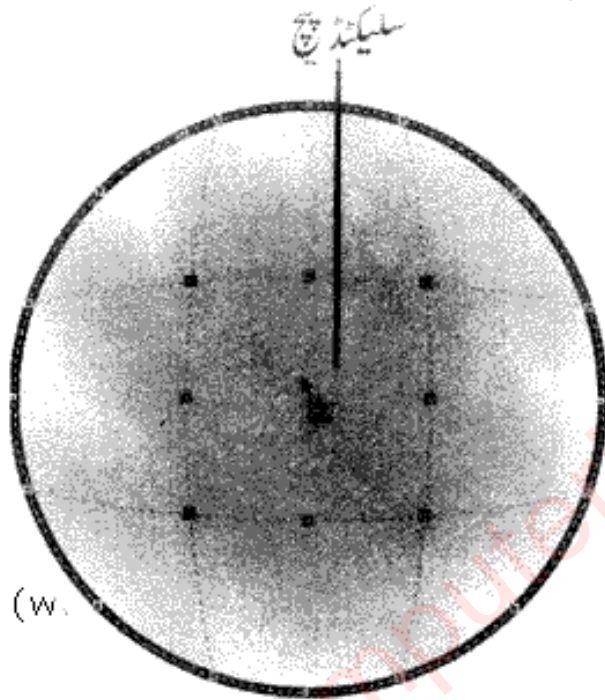
1- Interactive Fill فلائی آؤٹ میں سے (ٹول باکس میں شکل 10.36) انٹرا ایکٹومیش ٹول سلیکٹ کریں یا M کی دبائیں۔

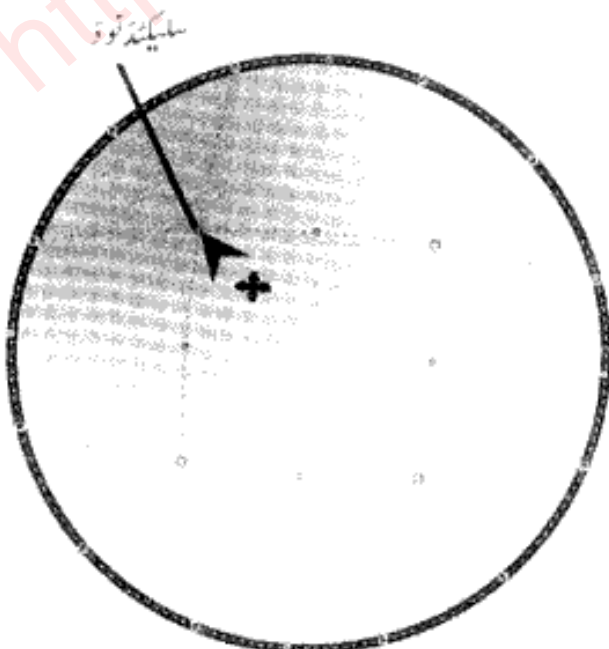
شکل 10.36......ٹول باکس میں انٹرا ایکٹومیش ٹول کو پوائنٹ کیا گیا ہے۔

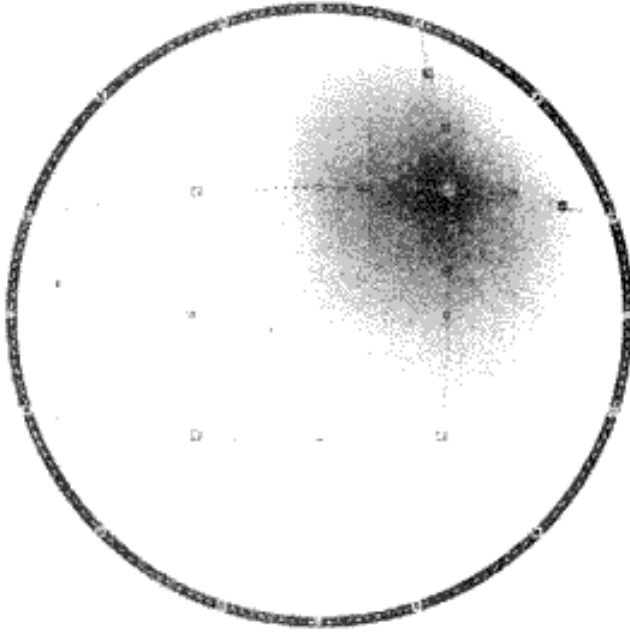
2- جس آبجیکٹ کو فل کرنا ہے اسے کلک کریں۔ آبجیکٹ کے اوپر ایک میش آجاتا ہے (شکل 10.37)۔

شکل 10.37......سلیکٹڈ آبجیکٹ کے اوپر ایک گرڈ نظر آرہا ہے۔

3- اگر چاہیں تو پراپرٹی بار میں Grid Size ٹیکسٹ باکسز میں نمبر ٹائپ کر کے کالموں اور/یا rows کی تعداد تبدیل کر لیں۔

4- رنگ دینے کے لیے مندرجہ ذیل میں سے ایک طریقہ اپنائیں:

▲ ایک پیچ (Patch) سلیکٹ کریں اور اس کے بعد کلر پیلیٹ میں کسی رنگ کو کلک کریں۔ رنگ اس میں فل ہو جاتا اور باہر والے Patches میں بھی مدھم ہوتا دکھائی دیتا ہے (شکل 10.38)۔

شکل 10.38......Patch پر ایک رنگ لاگو کیا گیا ہے۔

▲ ایک نوڈ سلیکٹ کرنے کے بعد کلر پیلیٹ میں ایک رنگ کلک کریں۔ نوڈ کے نیچے والا ایریا فل ہو کر شکل 10.39 جیسا دکھائی دیتا ہے۔

شکل 10.39......اب میش کو دیا گیا رنگ زیادہ بہتر معلوم ہو رہا ہے۔

▲ انٹرایکٹو میش ٹول استعمال کر کے ایک نوڈ یا Patch سلیکٹ کریں۔ Ctrl کی دبائے رکھیں اور مرضی کے رنگ کو کلک کریں۔ ہر کلک کے ساتھ رنگ گہرا ہوتا جائے گا (شکل 10.40)۔

شکل 10.40 ...... Ctrl+Click کے ذریعہ رنگ کو بتدریج گہرا کیا جاسکتا ہے۔

☆ ٹپس ...... اگر کوئی دیا گیا اففیکیٹ پسند نہ آئے تو Ctrl+Z دبا کر اسے منسوخ کیا جاسکتا ہے یا پھر آپ پراپرٹی بار پر Undo بٹن بھی کلک کرسکتے ہیں۔

☆ ...... مارکوئی سلیکشن کے ذریعہ بیک وقت متعدد نوڈز سلیکٹ کرنا بھی ممکن ہے۔

☆ ...... آپ میش کے نوڈز کی شکل میں ترمیم کر کے شیڈز میں تبدیلی لانے کے قابل ہیں (شکل 10.41)۔

شکل 10.41 ...... نوڈز کی پوزیشن تبدیل کر کے آپ کچھ دلچسپ تاثرات پیدا کرسکتے ہیں۔

سبق 11

ٹیکسٹ پر کام کرنا

اس سبق میں آپ ٹیکسٹ کو مختلف آرٹسٹک انداز دینا' فونٹس اور سائز تبدیل کرنا' لائن سپیسنگ سیٹ کرنا' ڈاکومنٹ میں ٹیکسٹ امپورٹ کرنا وغیرہ سیکھیں گے۔ آپ کو ان پیج 2000 سے اردو ٹیکسٹ کورل ڈرا میں لانے کے متعلق بھی بتایا جائے گا۔

تصاویر ہزاروں الفاظ کا نعم البدل تو ہو سکتی ہیں' لیکن کبھی کبھی آپ کو کوئی پیغام پہنچانے کے لیے الفاظ ہی کا سہارا لینا پڑتا ہے۔ مثلاً بروشرز اور پبلشرز میں ٹیکسٹ لازماً شامل کرنا پڑے گا۔

کورل ڈرا میں ٹیکسٹ دو قسم کا ہے:

- آرٹسٹک ٹیکسٹ ...... یہ عموماً ایک لائن پر مشتمل ٹیکسٹ کے لیے استعمال ہوتا ہے' مثلاً شہ سرخیاں۔

- پیراگراف ٹیکسٹ ...... یہ ٹیکسٹ پیراگرافس کی صورت میں ہوتا ہے' مثلاً کسی پراڈکٹ کا تعارف۔

یاد رہے کہ کورل ڈرا 11 ہر قسم کے ٹیکسٹ کو آبجیکٹ کے طور پر لیتا ہے۔

کورل ڈرا فونٹس

کورل ڈرا ڈسک 1 (فونٹس فولڈر) اور ڈسک 2 (extra فونٹس فولڈر) میں بہت سے فونٹس موجود ہیں جو آپ استعمال کر سکتے ہیں۔ نئے فونٹ دیکھنے اور انہیں اپنے پی سی پر لوڈ کرنے کے لیے Bitstream Font Navigation پروگرام استعمال کیا جا سکتا ہے۔ تاہم یاد رہے کہ ونڈوز زیادہ سے زیادہ 500 فونٹس کو ہی سنبھالنے کے قابل ہے۔ زیادہ فونٹ انسٹال کرنے کی صورت میں آپ کا کمپیوٹر سٹارٹ ہونے میں وقت لے گا۔

ان پیج 2000 اور کورل ڈرا 11

آگے چلنے سے پہلے ہم آپ کو ان پیج اور کورل ڈرا 11 میں ایک ساتھ کام کرنے کے بارے میں بھی بتاتے چلیں۔ کورل ڈرا اردو الفاظ کو بھی بطور آبجیکٹ لیتا ہے۔ نیچے بتائے گئے طریقے کے مطابق جب آپ ان پیج میں (ٹیکسٹ باکس کے اندر) لکھے ہوئے ٹیکسٹ کو کاپی اور پھر کورل ڈرا میں پیسٹ کرتے ہیں تو اس کا سائز بہت بڑا ہوتا ہے۔ لہٰذا سب سے پہلے سائزنگ ہینڈل کی مدد سے اس کا سائز چھوٹا کریں اور پھر Ctrl+Q دبا کر اسے Curve کی صورت دے دیں۔ اب آپ Shape ٹول کی مدد سے الفاظ کی صورت میں تبدیلی کر سکتے ہیں۔ اس کے لیے وہی طریقے درکار ہوں گے جن کی آگے وضاحت کی گئی ہے۔ ہم نے کچھ مثالیں انگریزی حروف اور کچھ اردو حروف پر دی ہیں۔

ان پیج میں لکھا ہوا ٹیکسٹ کورل ڈرا میں لانے اور پیسٹ کرنے کے لیے:۔

1- پہلے ان پیج چلائیں۔

2- اب کورل ڈرا لانچ کریں۔

3- ان پیج میں ٹیکسٹ باکس یا ٹائٹل ٹیکسٹ باکس کی مدد سے ایک سرخی بنائیں اور ٹیکسٹ انٹر کریں۔

4- ٹیکسٹ مکمل طور پر انٹر کر لینے کے بعد تیر والا ٹول سلیکٹ کریں اور ٹیکسٹ باکس کو سلیکٹ کریں۔

5- اس ٹیکسٹ باکس کو Copy کمانڈ کے ذریعہ کلپ بورڈ پر کاپی کریں۔

6- اب کورل ڈرا میں آئیں اور کاپی کیے ہوئے ٹیکسٹ باکس کو یہاں پیسٹ کر دیں۔

7- حروف یا سائز چھوٹا کرنے کے بعد Arrange مینو میں سے Ungroup سلیکٹ کریں تا کہ ہر حرف کو الگ الگ دوبارہ سیٹ کرنا ممکن ہو۔

8- کبھی کبھی ٹیکسٹ باکس ایک فریم کی صورت میں ظاہر ہوتا ہے (جب آپ اسے کورل ڈرا میں پیسٹ کرتے ہیں)۔ ان گروپ کرنے کے بعد آپ فریم کو سلیکٹ کر کے فالتو فریم ڈیلیٹ کر سکتے ہیں۔

9- اب سارے ٹیکسٹ کو سلیکٹ کریں اور Arrange مینو میں سے Combine سلیکٹ کر لیں۔ آپ نے اخبارات کی سرخیاں تو لازماً دیکھی ہوں گی۔ وہ کورل ڈرا اور ان پیج کے اکٹھے استعمال سے ہی بنائی جاتی ہیں۔

ڈاکومنٹ میں ٹیکسٹ شامل کرنا

اس سیکشن میں وضاحت کی گئی ہے کہ ایک کورل ڈرا ڈاکومنٹ میں آرٹسٹک اور پیراگراف ٹیکسٹ کس طرح شامل کرتے ہیں اور ٹیکسٹ کی ایک قسم کو دوسری میں تبدیل کرنے اور اسے ایڈٹ کرنے کا طریقہ کیا ہے۔

ڈاکومنٹ میں آرٹسٹک ٹیکسٹ شامل کرنے کے لیے:

1- Text ٹول (شکل 11.1) سلیکٹ کریں یا F8 دبائیں۔ پوائنٹر جمع کے نشان کی صورت اختیار کر لے گا جس کے نیچے حرف A منسلک ہوگا۔

شکل 11.1......ٹول باکس میں Text ٹول کو پوائنٹ کیا گیا ہے۔

-2 اس جگہ پر کلک کریں جہاں سے ٹیکسٹ کا آغاز کرنا ہے۔ وہاں ایک ٹمٹماتی ہوئی لائن (اِنسرشن پوائنٹ) ظاہر ہوگی۔

-3 اب ٹیکسٹ ٹائپ کردیں۔

-4 ٹائپنگ مکمل کرلینے کے ایک دو لمحے بعد ٹیکسٹ آبجیکٹ کے گرد ہینڈلز ظاہر ہوتے ہیں جب آپ ٹیکسٹ کو ان پیج سے کورل ڈرا میں پیسٹ کریں تو تب بھی وہ سلیکٹ کیا ہوا ہوگا (دیکھیں شکل 11.2)۔

انسرشن پوائنٹ

Sample text

A

شکل 11.2......یہ اردو اور انگلش میں آرٹسٹک ٹیکسٹ کی ایک مثال ہے۔

پیراگراف ٹیکسٹ شامل کرنے کے لیے ان ہدایات پر عمل کریں:

-1 Text ٹول سلیکٹ کریں (شکل 11.1) یا F8 کی دبائیں۔

-2 ڈریگ کرنے کے ذریعے مطلوبہ جگہ پر ایک ٹیکسٹ فریم بنالیں (شکل 11.3)۔

A

شکل 11.3......ٹیکسٹ ٹول سے کلک اور ڈریگ کر کے ایک باکس بنایا گیا ہے۔

ماؤس بٹن کو چھوڑنے پر فریم کے اندر اِنسرشن پوائنٹ نظر آتا ہے۔ باکس

چاروں کونوں اور دائیں بائیں طرف 6 ہینڈلز جبکہ اوپر اور نیچے دو ٹیکسٹ ہینڈلز بھی ظاہر ہوں گے۔

3- ٹیکسٹ ٹائپ کریں (شکل 11.4)۔

"Why, in my day," said grandpa, "we didn't have school busses. We walked to school through 20 miles of snow."

شکل 11.4......اب ٹیکسٹ باکس ایک چھوٹے سے ورڈ پروگرام کی طرح کام کرتا ہے۔

4- ٹائپنگ ختم کرنے کے بعد Pick ٹول سلیکٹ کریں۔ ڈیش والی rectangle تبدیل ہو کر پیراگراف ٹیکسٹ فریم کی شکل اختیار کر لیتی ہے۔

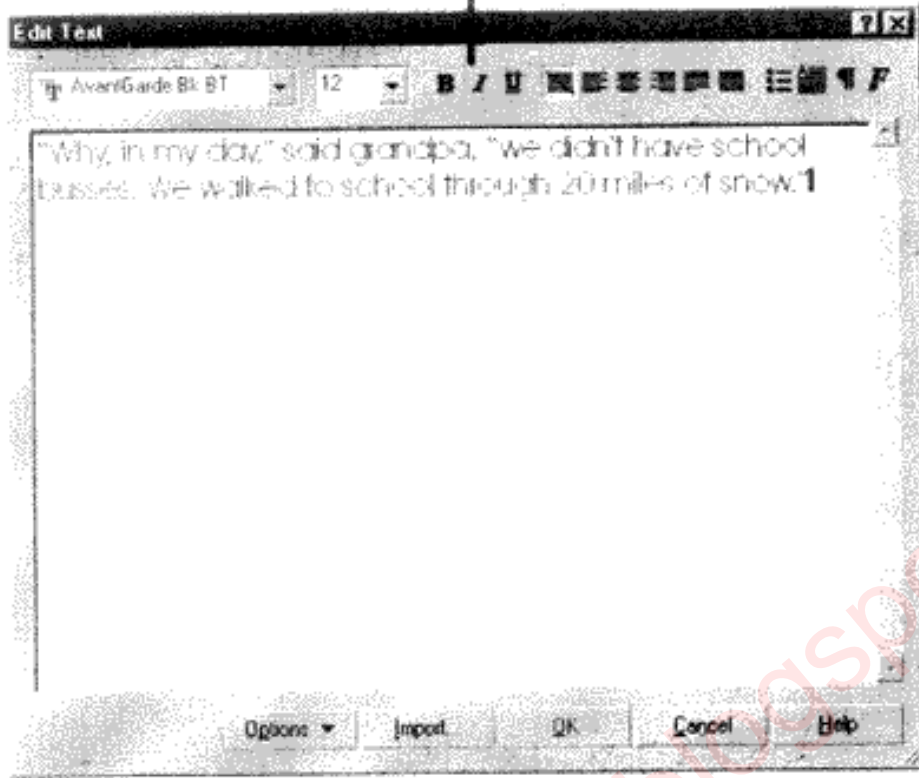
آرٹسٹک ٹیکسٹ کو پیراگراف ٹیکسٹ میں تبدیل کرنے کے لیے اسے Pick ٹول کی مدد سے سلیکٹ کریں اور Text مینو میں سے Convert to Paragrah Text سلیکٹ کریں یا Ctrl+F8 دبانے سے وہ آرٹسٹک ٹیکسٹ میں تبدیل ہو جائے گا۔

ٹیکسٹ کو ایڈٹ کرنا

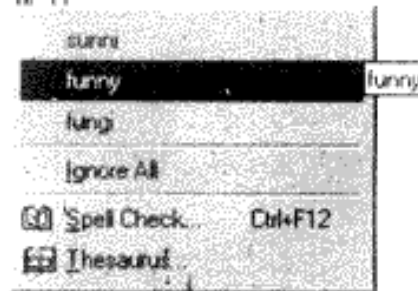
- ٹیکسٹ ٹول کی مدد سے ٹیکسٹ بلاک کو کلک کریں اور پھر ایڈٹ کر دیں۔

یا

- Pick ٹول کے ساتھ ٹیکسٹ آبجیکٹ کو سلیکٹ کرانے کے بعد Text ونڈو میں Edit Text ڈائیلاگ باکس ظاہر ہو جائے گا (شکل 11.5)۔ ٹیکسٹ ایڈٹ کریں اور OK کلک کر دیں۔

فارمیٹنگ ٹول بار

شکل 11.5......ایڈٹ ٹیکسٹ ڈائیلاگ باکس عموماً زیادہ مقدار میں ٹیکسٹ ایڈٹ کرنے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔

سپیلنگ چیک

ٹیکسٹ ٹائپ ہونے کے ساتھ ساتھ ہی کورل ڈرا اس کے سپیلنگ چیک کرتا جاتا ہے۔ کسی لفظ کے نیچے لہریے دار لائن ہونے کا مطلب ہے لفظ کے سپیلنگ میں مسئلہ ہے۔ اگر آپ مشکوک لفظ پر رائیٹ کلک کریں تو ظاہر ہونے والے مینو میں ممکنہ درست سپیلنگ دکھائی دیں گے (شکل 11.6)۔ درست لفظ کو کلک کر کے غلط کی جگہ پر لایا جا سکتا ہے۔

شکل 11.6......رائیٹ کلک مینو کے ذریعہ غلط سپیلنگ درست کرنے کی مثال

ٹیکسٹ کی فارمیٹنگ

ٹیکسٹ شامل کرنے پر کورل ڈرا 24 پوائنٹ میں، کسی جسٹیفیکیشن کے بغیر اور 100

فیصد لائن سپیسنگ والا ایک ڈیفالٹ فونٹ (AvantGrade) استعمال کرتا ہے۔ آپ پراپرٹی بار پر سیٹنگز کرنے یا فونٹ ڈائیلاگ باکس اوپن کرنے کے ذریعہ ان میں کوئی بھی ایٹری بیوٹ تبدیل کر سکتے ہیں۔

کیریکٹر فارمیٹنگ:

کیریکٹر فارمیٹنگ سے مراد کوئی بھی ایسی فارمیٹنگ ہے جو ہر کیریکٹر پر لاگو ہو' مثلاً فونٹ' سٹائل' سائز۔ کسی ٹیکسٹ آبجیکٹ کو نیا فونٹ دینے کے لیے:

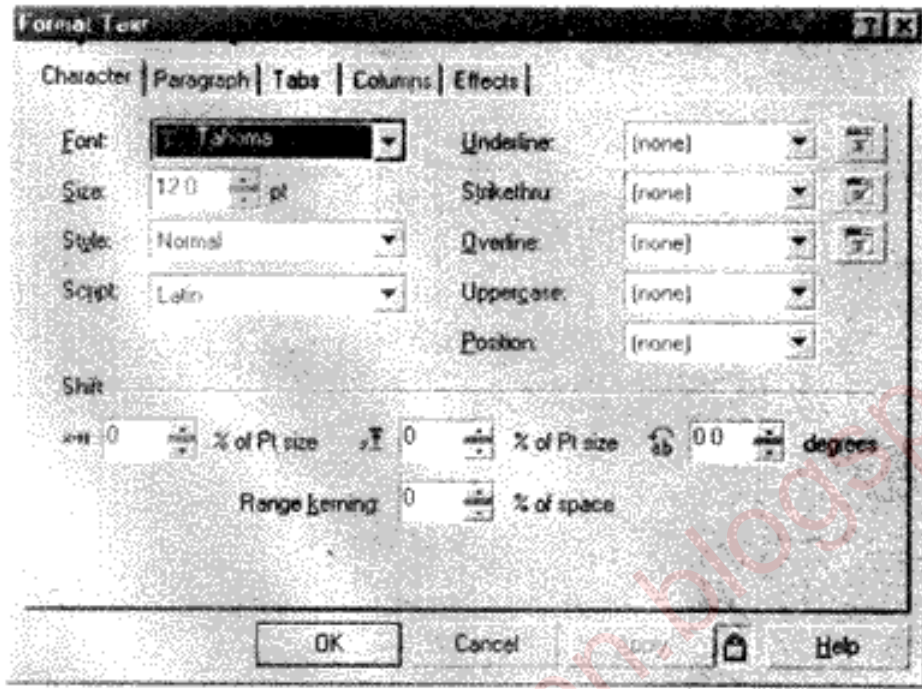
1- Pick ٹول کے ساتھ ٹیکسٹ آبجیکٹ کو سلیکٹ کریں۔

2- مندرجہ ذیل میں سے ایک کام کریں:

▲ پراپرٹی بار پر Font List میں (شکل 11.7) سے ایک فونٹ منتخب کریں۔

شکل 11.7......اس فہرست میں سب سے اوپر وہ فونٹ ہوتے ہیں جو آپ نے کچھ عرصہ پہلے استعمال کیے ہوں۔

▲ Text' Format Text سلیکٹ کریں' Ctrl+T دبائیں یا پراپرٹی بار پر Format Text آئیکن کلک کریں۔ شکل

11.8 میں دکھایا گیا ڈائیلاگ باکس ظاہر ہوگا۔ Character ٹیب پر Font ڈراپ ڈاؤن لسٹ میں سے ایک فونٹ منتخب اور OK کلک کریں۔ یاد رہے کہ ٹیکسٹ باکس کے ہر حرف اور لفظ کا فونٹ تبدیل ہو جائے گا۔

شکل 11.8......فارمیٹ ٹیکسٹ ڈائیلاگ باکس میں فونٹ کا سٹائل، سائز وغیرہ سیٹ کیا جاتا ہے۔

ایک ٹیکسٹ آبجیکٹ کا فونٹ سائز تبدیل کرنے کے لیے:

1- Pick ٹول کے ساتھ ٹیکسٹ آبجیکٹ کو سلیکٹ کریں۔

2- اب مندرجہ ذیل میں سے ایک کام کریں:

▲ پراپرٹی بار (شکل 11.7) پر Font Size List باکس میں ایک سائز سلیکٹ یا ٹائپ کریں۔ ٹائپ کے لیے ڈیفالٹ سائز پوائنٹس میں ہوتا ہے۔ یاد رہے کہ 72 پوائنٹ میں ٹائپ کیے گئے حروف ایک انچ اونچے ہوں گے۔

▲ Text، Format Text سلیکٹ کریں، Ctrl+T دبائیں یا پراپرٹی بار پر Format Text آئیکن کلک کریں۔ شکل 11.8 میں دکھایا گیا ڈائیلاگ باکس ظاہر ہوگا۔ Character ٹیب پر Font Size ڈراپ ڈاؤن لسٹ میں ایک سائز منتخب یا ٹائپ کرنے کے بعد OK کلک کردیں۔

☆ ٹپ...... آرٹسٹک یا پیراگراف ٹیکسٹ کا سائز تبدیل کرنے کا ایک اور طریقہ Pick ٹول کی مدد سے ٹیکسٹ آبجیکٹ کو سلیکٹ کرنا (آرٹسٹک ٹیکسٹ کے معاملے میں) اور سائزنگ ہینڈل کو ڈریگ کرنا ہے۔ اگر آپ پیراگراف ٹیکسٹ کی ری سائزنگ کر رہے ہیں تو Alt کی دبائیں اور کارنر ہینڈل ڈریگ کریں۔ Alt کی دبائے بغیر ڈریگ کرنے سے آپ صرف ٹیکسٹ باکس کا سائز اور flow ہی تبدیل کریں گے نہ کہ ٹیکسٹ کا سائز۔

☆ ٹیکسٹ کو رنگ بھی دیا جا سکتا ہے۔ سلیکٹڈ ٹیکسٹ کو رنگ دینے کے لیے کسی بھی کلر پیلیٹ میں مطلوبہ رنگ کو کلک کر دیں۔ جبکہ رنگ پر رائیٹ کلک کرنے سے ٹیکسٹ کی آؤٹ لائن کا رنگ سیٹ ہوگا۔

انفرادی حروف یا الفاظ کی فارمیٹنگ تبدیل کرنے کے لیے:

1- Text ٹول سلیکٹ کریں۔

2- جس ٹیکسٹ کو فارمیٹ کرنا چاہتے اسے سلیکٹ (ہائی لائیٹ) کریں (شکل 11.9)۔

شکل 11.9...... مخصوص کیریکٹرز یعنی حروف یا الفاظ فارمیٹ کرنے کے لیے فارمیٹنگ لاگو کرنے سے پہلے ٹیکسٹ کو سلیکٹ کرنا ضروری ہے۔

پیراگراف فارمیٹنگ

کسی بھی ایسی فارمیٹنگ کو پیراگراف فارمیٹنگ کہتے ہیں جو ایک پورے پیراگراف کو متاثر کرے' مثلاً الائنمنٹ' انڈنٹس وغیرہ۔ اگرچہ پیراگراف فارمیٹنگ کو پیراگراف ٹیکسٹ پر لاگو کرنا قابل فہم ہے لیکن اس کا اطلاق آرٹسٹک ٹیکسٹ پر بھی کیا جا سکتا ہے۔

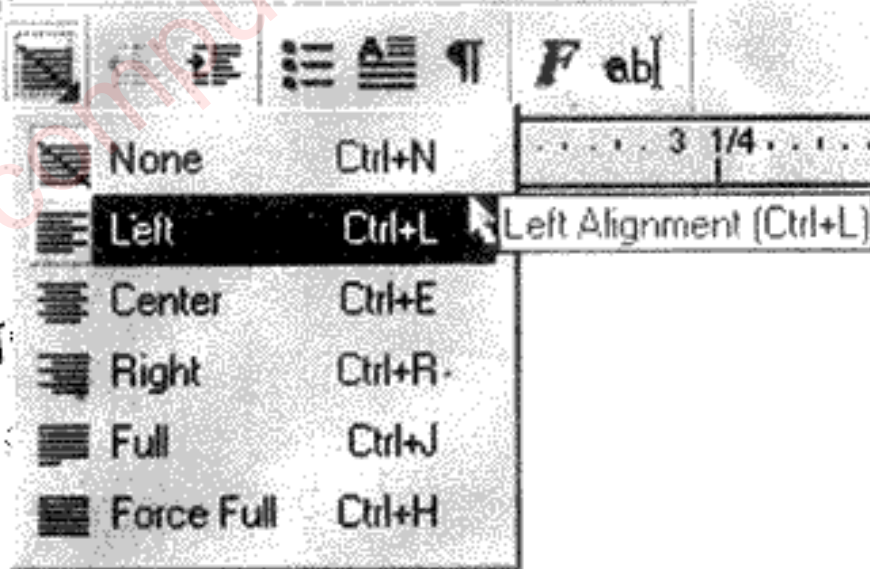
پیراگراف الائنمنٹ میں تبدیلی کے لیے:

1- کسی مکمل ٹیکسٹ آبجیکٹ کی الائنمنٹ سیٹ کرنے کے لیے اس آبجیکٹ کو Pick ٹول کے ساتھ سلیکٹ کریں۔

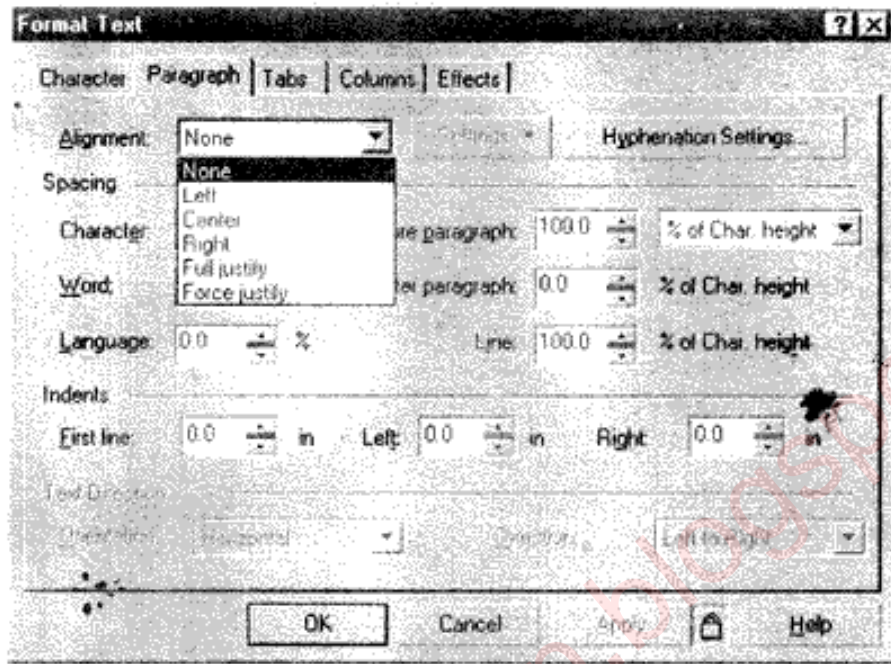
یا

سلیکٹڈ پیراگرافس کے لیے الائنمنٹ سیٹ کرنی ہو تو انسرشن پوائنٹ کو ٹیکسٹ بلاک کے اندر رکھیں۔

2- اب مندرجہ ذیل میں سے ایک طریقہ اختیار کریں:

▲ پراپرٹی بار پر افقی لائنمنٹ آئیکن کلک کریں اور ظاہر ہونے والے مینو میں سے (شکل 11.10) ایک الائنمنٹ سلیکٹ کر لیں۔

شکل 11.10......سلیکٹڈ پیراگرافس یا ٹیکسٹ بلاک کی الائنمنٹ سیٹ کرنا۔

▲ Text' Format Text سلیکٹ کریں' Ctrl+T دبائیں یا

پراپرٹی بار پر فارمیٹ ٹیکسٹ آئیکن کلک کر دیں (شکل 11.11)۔
پیراگراف ٹیب کو سامنے لائیں اور Alignment ڈراپ ڈاؤن لسٹ میں سے ایک الائنمنٹ منتخب کر کے OK کلک کر دیں۔ سلیکٹڈ ٹیب پر تبدیلی لاگو ہو جاتی ہے (شکل 11.12)۔

شکل 11.11......فارمیٹ ٹیکسٹ کی Paragrah ٹیب پر الائنمنٹ کی آپشنز۔

لیفٹ | رائٹ | سنٹر

Seller assumes all responsibilities for listing this item.

Seller assumes all responsibilities for listing this item.

Seller assumes all responsibilities for listing this item.

فل

Seller assumes all responsibilities for listing this item.

فورس فل

Seller assumes all responsibilities for listing this item.

شکل 11.12......پیراگراف کے نمونوں پر مختلف الائنمنٹ آپشنز لاگو کی گئی ہیں۔

☆ ٹپ...... فارمیٹنگ کے لیے پیراگراف سلیکٹ کرتے وقت سارے کے سارے پیراگراف کو ہی سلیکٹ کرنا لازمی نہیں۔ بس اِنسرشن پوائنٹ کو اس پیراگراف میں رکھ دینا ہی کافی ہوگا۔ ایک سے زیادہ پیراگرافس کو بیک وقت فارمیٹ کرنا ہو تو ہر پیراگراف کا کچھ حصہ بھی سلیکٹ کیا جا سکتا ہے۔

الفاظ اور لائنوں کا درمیانی فاصلہ :

حروف کی درمیانی سپیس کو kerning کہتے ہیں' جبکہ لائنوں کا درمیانی فاصلہ leading کہلاتا ہے۔ یہ پبلشنگ میں استعمال ہونے والی عام اصطلاحات ہیں۔ ان دونوں چیزوں میں ترمیم کرنے کے کئی طریقے ہیں۔ کلک اور ڈریگ کے ذریعہ تمام حروف کے درمیان برابر سپیس دینی ہو تو :

1- آبجیکٹ کو Shape ٹول کے ساتھ سلیکٹ کریں (شکل 11.13)۔ آبجیکٹ کے نچلے بائیں کونے اور نچلے دائیں کونے میں دو تیر ظاہر ہوں گے۔

Words can be fun

شکل 11.13......حروف کا درمیانی فاصلہ manually سیٹ کرنے کے لیے دائیں کونے والا تیر کلک اور ڈریگ کریں۔

2- نچلے دائیں کونے والا تیر کلک اور دائیں یا بائیں جانب ڈریگ کر کے سپیس بڑھائیں یا گھٹائیں۔

فارمیٹ ٹیکسٹ ڈائیلاگ باکس کے ذریعہ حروف کے درمیان برابر سپیس دینے کے لیے :

1- Pick ٹول کی مدد سے ٹیکسٹ آبجیکٹ سلیکٹ کریں۔

2- Text' Format Text سلیکٹ کریں' Ctrl+T دبائیں یا پراپرٹی بار پر فارمیٹ ٹیکسٹ آئیکن کلک کر دیں۔

3- Paragrah ٹیب کلک کریں (شکل 11.14)۔

Spacing		
Character:	7.2898	%
Word:	8.2898	%
Language:	0.0	%

شکل 11.14......کیریکٹر ٹیکسٹ باکس میں فیصد انٹر کی گئی ہے۔

-4 Character ٹیلسٹ باس میں ایک فیصد ٹائپ یا سلیکٹ کریں۔

-5 OK کلک کریں۔

☆ٹپ ...... فارمیٹ ٹیکسٹ ڈائیلاگ باکس کی Paragraph ٹیب پر الفاظ کی درمیانی سپیس بھی سیٹ کی جاسکتی ہے۔اس کام کے لیے Word ٹیکسٹ باکس میں فیصد ٹائپ یا سلیکٹ کرنا ہوگی۔

سلیکٹڈ ٹیکسٹ کو Kern کرنا:

کسی ٹیکسٹ بلاک کے اندر اس ٹیکسٹ کو سلیکٹ کریں جس کے حروف کو قریب لانا ہے (شکل 11.15)۔

شکل 11.15...... آپ کسی بھی لفظ کو سلیکٹ کر کے اس کے حروف کا درمیانی فاصلہ کم کر سکتے ہیں۔

-2 Ctrl+T دبا کر یا پراپرٹی بار پر Format Text آئیکن کلک کر کے فارمیٹ ٹیکسٹ ڈائیلاگ باکس اوپن کریں۔

-3 Character ٹیب پر Range Kerning ٹیکسٹ باکس میں فیصد انٹر کریں (شکل 11.16)۔

شکل 11.16...... سلیکٹڈ لفظ کی Kerning کم کرنے کے لیے فیصد انٹر کی گئی ہے۔

تبدیلیاں کرنے کے دوران ہی آپ کو سلیکٹڈ ٹیکسٹ میں اثرات نظر آنے لگیں گے (شکل 11.17)۔

-4 OK کلک کرکے ڈائیلاگ باکس بند کردیں۔

"Why, in my day,"
said grandpa, "we
didn't have school
busses. We walked
to school through
20 miles of snow."

شکل 11.17......اب ٹیکسٹ بلاک میں سے غیر موزوں بریک غائب ہوگئی ہے۔

☆ **ٹپ**......ٹیکسٹ کو کسی ٹیکسٹ فریم میں فٹ کرنے کا ایک اور طریقہ Fit Text' Text to Frame سلیکٹ کرنا ہے۔

ٹیکسٹ آبجیکٹ کے لیے لیڈنگ سیٹ کرنا:

-1 اگر ٹیکسٹ آبجیکٹ آرٹسٹک ہے تو اسے Shape ٹول کے ساتھ سلیکٹ کریں۔ اگر یہ پیراگراف ٹیکسٹ ہے تو کسی بھی ٹول کی مدد سے سلیکٹ کیا جاسکتا ہے۔

ٹیکسٹ کی ٹائپ ہی کی بنیاد پر ڈاؤن ایرو نچلے بائیں کونے (شکل 11.13) یا نچلے دائیں کونے (شکل 11.18) پر ہوگا۔

Of new

کلک اور ڈریگ کریں

شکل 11.18......ٹیکسٹ بلاک کی لیڈنگ تبدیل کرنے کے لیے اوپر یا نیچے کو ڈریگ کریں۔

2- ڈاؤن ایرو کو کلک اور ڈریگ کرتے جائیں۔ (نیچے کی جانب ڈریگ کرنے سے سپیس بڑھے گی اور اوپر کی جانب ڈریگ کرنے سے کم ہوگی)۔

فارمیٹ ٹیکسٹ ڈائیلاگ باکس کی مدد سے لیڈنگ سیٹ کرنے کے لیے:

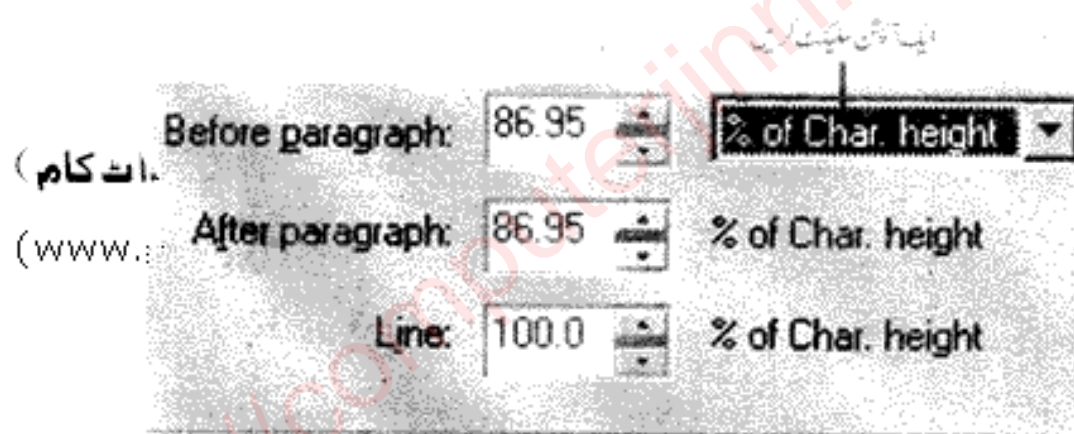
1- ٹیکسٹ آبجیکٹ کو Pick ٹول کے ساتھ سلیکٹ کریں۔

2- Ctrl+T دبا کر فارمیٹ ٹیکسٹ ڈائیلاگ باکس اوپن کریں۔

3- اس ڈائیلاگ باکس کی Paragraph ٹیب پر Line ٹیکسٹ باکس میں نمبر انٹر کریں (شکل 11.19)۔

آپ لائن سپیسنگ کو فیصد یا مخصوص پوائنٹس کے لحاظ سے سیٹ کر سکتے ہیں۔

4- OK کلک کریں۔

Before paragraph:	86.95	% of Char. height
After paragraph:	86.95	% of Char. height
Line:	100.0	% of Char. height

شکل 11.19......لائن سپیسنگ (لیڈنگ) سیٹ کرنے کے لیے یہاں ویلیو انٹر کریں۔

ٹیکسٹ امپورٹ کرنا

اگر آپ نے بروشر یا نیوز لیٹر کے لیے ٹیکسٹ پہلے ہی کسی ورڈ پراسیسنگ پروگرام میں ٹائپ کر کے سیو کر رکھا ہے تو اسے کورل ڈرا پراجیکٹ میں نئے سرے سے ٹائپ کرنے کی کوئی ضرورت نہیں۔ آپ اسے پیراگراف ٹیکسٹ کے طور پر امپورٹ کر سکتے اور اس میں تبدیلیاں بھی کر سکتے ہیں۔ اس کا طریقہ ذیل میں بتایا گیا ہے:

-1 File' Import سلیکٹ کریں یا Ctrl+I دبائیں۔ Import ڈائیلاگ باکس ظاہر ہو جائے گا۔

-2 متعلقہ فولڈر تک جائیں اور فائل کا نام سلیکٹ کریں۔

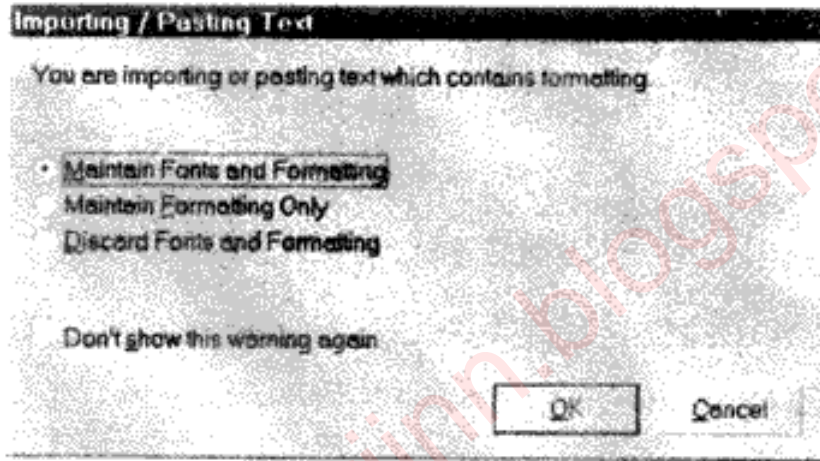
-3 Import بٹن کلک کریں۔ اگر فائل میں فارمیٹ کیا ہوا ٹیکسٹ موجود ہے تو Importing/Pasting Text ڈائیلاگ باکس ظاہر ہوگا (شکل 11.20)۔

Importing / Pasting Text

You are importing or pasting text which contains formatting.

Maintain Fonts and Formatting
Maintain Formatting Only
Discard Fonts and Formatting

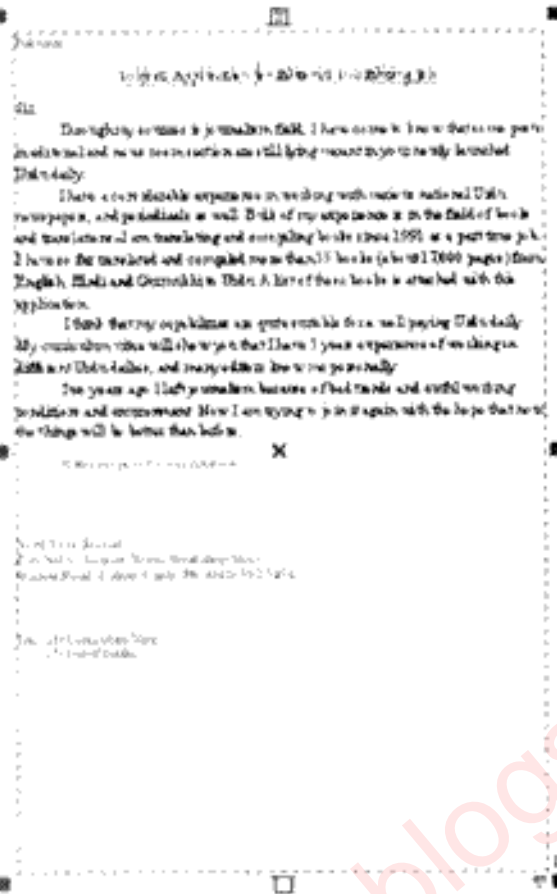
Don't show this warning again

OK Cancel

شکل 11.20...... یہ ڈائیلاگ باکس اس وقت ظاہر ہوتا ہے جب آپ فارمیٹ کیا ہوا ٹیکسٹ امپورٹ کرتے ہیں۔ آپ تمام فارمیٹنگ کو جوں کا توں رکھ سکتے ہیں لیکن ڈیفالٹ کورل ڈرا فونٹ ہی استعمال کرنا ہوگا۔

-4 فارمیٹنگ آپشن سلیکٹ کرنے کے لیے اس کا ریڈیو بٹن اور پھر OK کلک کریں۔ ایک خصوصی کرسر ظاہر ہوتا ہے (شکل 11.21)۔

autobiography add on.doc

شکل 11.21...... یہ کرسر نشاندہی کرتا ہے کہ کورل ڈرا اس نام کے ڈاکومنٹ کو امپورٹ کرنے کے لیے تیار ہے۔

-5 اب پیج پر مطلوبہ جگہ کو کلک کریں۔ ڈاکومنٹ کا سارا ٹیکسٹ ایک ہی بڑے سے ٹیکسٹ فریم (شکل 11.22) میں ظاہر ہوگا۔ اب آپ اس پر کام کر سکتے ہیں۔

شکل 11.22 ...... یہ پلیس کیے گئے ٹیکسٹ کی ایک مثال ہے۔

☆ ٹپس ...... فارمیٹ کیے ہوئے ٹیکسٹ کو پیسٹ کرنے پر شکل 11.20 میں دکھایا گیا ڈائیلاگ باکس ظاہر ہوتا ہے۔

☆ ...... اگر آپ Text ٹول کو سلیکٹ کیے بغیر اِنسرشن پوائنٹ کو سیٹ کر کے ٹیکسٹ پیسٹ کریں تو اوریجنل فونٹس اور فارمیٹنگ پر کوئی فرق نہیں پڑے گا۔ اور نہ ہی Importing/ Pasting Text ڈائیلاگ باکس ظاہر ہوگا۔

ٹیکسٹ کی لے آؤٹ

کورل ڈرا 11 میں متعدد ایسے فیچرز بھی شامل کیے گئے ہیں جو عموماً پیج لے آؤٹ پروگرامز میں ملتے ہیں۔ آپ ایک سے زائد لنک کیے ہوئے ٹیکسٹ فریمز بنا سکتے ہیں تاکہ ٹیکسٹ ایک کے بعد دوسرے فریم میں جاری رہے۔ ٹیکسٹ کا اضافہ یا کمی کرنے پر ٹیکسٹ خود بخود ایڈجسٹ ہو جاتا ہے۔ یہ فیچر عموماً کئی کالموں پر مشتمل نیوز لیٹرز وغیرہ کی لے آؤٹ

بنانے میں کام آتا ہے۔ آپ ٹیکسٹ کو کسی پاتھ پر بھی چلا سکتے ہیں۔ آیئے تجربہ کر کے دیکھتے ہیں۔

پیراگراف ٹیکسٹ فریم کے درمیان ٹیکسٹ کو چلانا:

1- پیراگراف ٹیکسٹ ٹائپ کریں یا ایک ٹیکسٹ فائل امپورٹ کر لیں۔

2- پیراگراف ٹیکسٹ آبجیکٹ کو سلیکٹ کریں۔

3- ٹیکسٹ آبجیکٹ کی شکل میں کوئی تبدیلی کرنے پر اگر سارا ٹیکسٹ نظر نہ آئے تو ٹیکسٹ کا نیچے والا ہینڈل ٹیکسٹ flow ٹیب کے طور پر نظر آنے لگتا ہے (شکل 11.23)۔

This is a test. Isn't it
nice that we can
make text flow

ٹیکسٹ فلو ٹیب

شکل 11.23...... موجودہ ٹیکسٹ فریم کو ایک نئے فریم کے ساتھ لنک کرنے کے لیے ٹیکسٹ فلو ٹیب کو ڈریگ کر کے نیا فریم بنائیں۔

4- نچلا ٹیکسٹ ہینڈل کلک کریں۔ پوائنٹر ایک صفحے جیسی صورت اختیار کر لے گا۔

5- ماؤس کو اس جگہ پر لائیں جہاں سے پیراگراف ٹیکسٹ کو جاری رکھنا چاہتے ہوں۔ کلک اور ڈریگ کرنے سے اضافی ٹیکسٹ نئے فریم میں آجائے گا۔

ماؤس بٹن کو چھوڑنے پر ٹیکسٹ دونوں فریمز میں نظر آئے گا (شکل 11.24)۔

This is a test. Isn't it
nice that we can
make text flow

لنک کی نشاندہی

from one text
frame into another

شکل 11.24...... پہلے فریم کا اضافی ٹیکسٹ دوسرے فریم میں منتقل ہو گیا ہے۔

☆ **ٹپس** ...... یادرہے کہ آپ ان پیج کی فائل کو امپورٹ نہیں کرسکتے۔

☆ ...... مختلف پیجز پر فریمز میں بھی پیراگراف ٹیکسٹ کا بہاؤ جاری رکھنا ممکن ہے۔

☆ ...... ٹیکسٹ فریمز کو لنک کرنے کا ایک اور طریقہ انہیں مارکوئی سلیکٹ کرنا اور 'Text Link سلیکٹ کرنا ہے۔

☆ ...... آپ سلیکٹ کیے ہوئے فریمز کے درمیان لنک توڑ بھی سکتے ہیں۔ اس طرح انہیں الگ الگ ایڈٹ کرنا ممکن ہو جاتا ہے۔ دو یا زائد لنک کیے ہوئے ٹیکسٹ فریمز کو مارکوئی سلیکٹ کریں اور پھر Text' Unlink سلیکٹ کریں۔

ایڈوانسڈ ٹیکسٹ فلو:

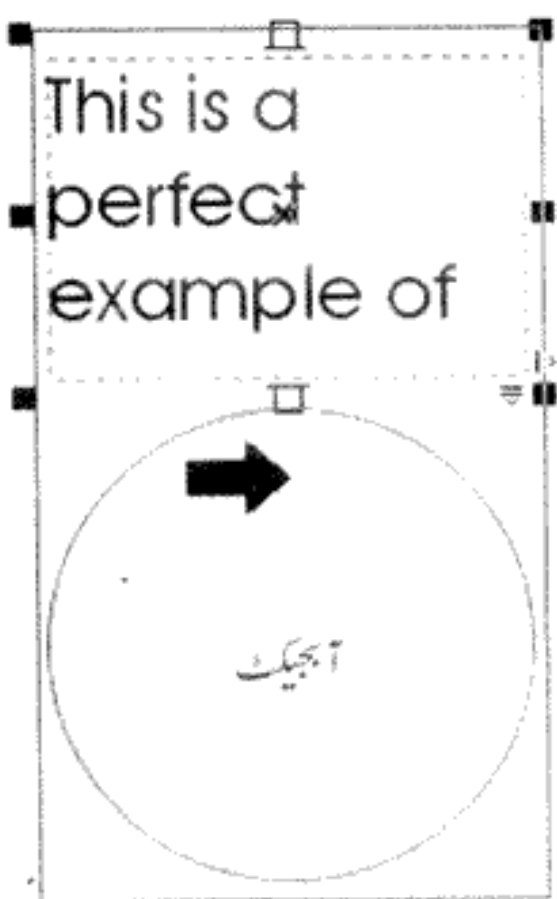
کورل ڈرا 11 میں آپ ٹیکسٹ کو محض ایک سے دوسرے فریم میں جاری رکھنے تک ہی محدود نہیں۔ آپ پیراگراف ٹیکسٹ کو ایک کلوزڈ آبجیکٹ (مثلاً دائرہ) میں flow دینے' کسی اوپن آبجیکٹ کے پاتھ پر فٹ کرنے یا کسی آبجیکٹ کے گرد wrap around بنانے کے قابل بھی ہیں۔

ٹیکسٹ کو ایک اوپن آبجیکٹ کے ساتھ ساتھ فلو دینے کے لیے:

1- پیراگراف ٹیکسٹ ٹائپ کریں یا ایک ٹیکسٹ فائل امپورٹ کریں۔

2- پیراگراف آبجیکٹ کو Pick ٹول کی مدد سے سلیکٹ کریں۔

3- پیراگراف ٹیکسٹ فریم کو ری سائز کریں تاکہ نچلے حصے میں ٹیکسٹ فلو ٹیب (شکل 11.23) ظاہر ہو جائے۔

4- ٹیکسٹ فلو ٹیب کو کلک کریں اور پھر پوائنٹر کو اس کلوزڈ آبجیکٹ پر لائیں جس کے اندر ٹیکسٹ آئے گا یا وہ اوپن پاتھ جس کے اوپر ٹیکسٹ آئے گا (شکل 11.25)۔

شکل 11.25......کرسر کو کلوزڈ پاتھ کے اوپر لایا گیا ہے۔ پوائنٹر کالے رنگ کے موٹے تیر کی شکل اختیار کر لے گا۔

5- کلک کرنے پر ٹیکسٹ آبجیکٹ یا پاتھ کے ساتھ ساتھ فلو میں آجائے گا (شکل 11.26)۔

ٹیکسٹ کو کسی آبجیکٹ کے گرد ریپ اراؤنڈ بنانے کے لیے یہ طریقہ اختیار کریں:

1- تسلی کر لیں کہ آبجیکٹ کا پاتھ کلوزڈ ہے۔

2- Window ، Dockers ، Properties سلیکٹ کر کے آبجیکٹ پراپرٹیز کو اوپن کریں۔

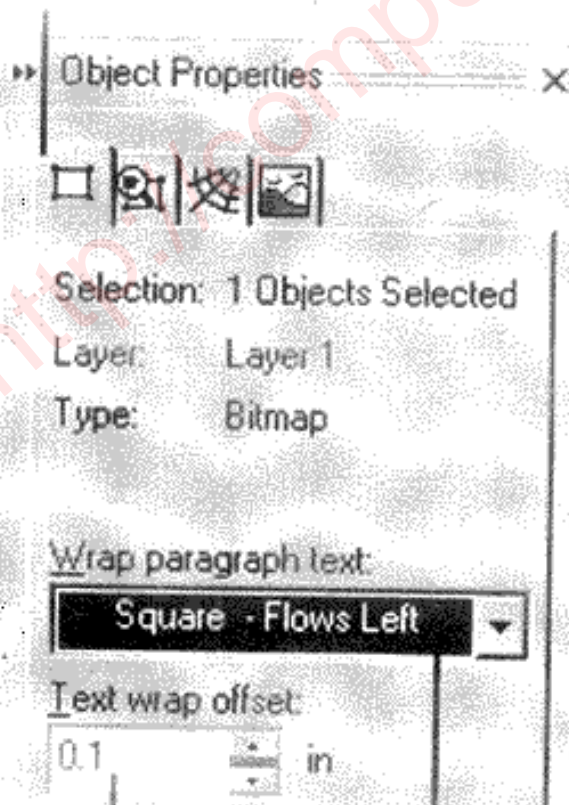
This is a
perfect
example of

A circular argument

شکل 11.26......ایک منتخب کیے گئے اوپن پاتھ پر ٹیکسٹ کے فلو کی ایک مثال۔

3- Tab کی دبا کر یا کلک کر کے آبجیکٹ کو سلیکٹ کریں (شکل 11.27)۔

شکل 11.27......آبجیکٹ کو سلیکٹ کیا گیا ہے۔

4- آبجیکٹ پراپرٹیز ڈاکر میں سب سے پہلی General ٹیب سلیکٹ کریں (شکل 11.28)۔

شکل 11.28......آبجیکٹ پراپرٹیز ڈاکر میں آبجیکٹ کے لیے ٹیکسٹ ریپ آپشنز سیٹ کریں۔

5- Wrap پیراگراف ٹیکسٹ لسٹ میں سے ایک ریپ سٹائل سلیکٹ کریں اور Text Wrap effect باکس میں ویلیو انٹر کریں (یعنی ٹیکسٹ آبجیکٹ سے کتنی دور رہے)۔

ٹیکسٹ آبجیکٹ کے گرد ریپ ہو جائے گا (شکل 11.29)۔

TAKHLEEQAT PUBLISHERS

Books for all ages. Books for all

شکل 11.29......ٹیکسٹ آپ کی دی ہوئی ویلیوز کے مطابق ہی آبجیکٹ کے گرد ریپ ہو جاتا ہے۔

سبق 12

ٹیکسٹ کے خصوصی تاثرات

اس سبق میں آپ کو ٹیکسٹ آبجیکٹس کسی سمت میں skew کرنا' شیڈو ٹیکسٹ بنانا' آرٹسٹک ٹیکسٹ کو ایک پاتھ میں فٹ کرنا سکھایا جائے گا۔ اس کے علاوہ bevel اور نیون ٹیکسٹ پر بھی بات کی جائے گی۔

ٹیکسٹ کو skew اور rotate کرنا

کسی آرٹسٹک ٹیکسٹ آبجیکٹ کو skew کرنے کے لیے آپ اسے افقی یا عمودی سمت میں جھکاتے ہیں۔ جبکہ rotate کرنے کی صورت میں ٹیکسٹ کو مرکزی نقطے کے گرد گھمایا جاتا ہے۔ یہ دونوں کام کرنے کے دو طریقے ہیں۔

- Pick ٹول کی مدد سے Skewing یا روٹیشن ہینڈل کو ڈریگ کرنا۔
- Free Skew Tool یا Free Rotation ٹول کے ساتھ کلک اور ڈریگ کرنا۔

Pick ٹول کا استعمال:

جب آپ Pick ٹول کے ساتھ کسی آبجیکٹ کو ڈبل کلک کرتے ہیں تو Skewing handles نظر آنے لگتے ہیں۔ یہ چاروں اطراف کے درمیان والے تیر ہوتے ہیں۔ جبکہ کونوں والے چار تیر روٹیشن ہینڈلز ہیں۔ ان دونوں کی پیائش درجوں (degrees)

میں ہوتی ہے۔

پک ٹول کے ساتھ ٹیکسٹ کو skew کرنے کے لیے:

1- آرٹسٹک ٹیکسٹ کو ڈبل کلک کریں۔ skewing اور rotation ہینڈلز (شکل 12.1) نظر آنے لگیں گے۔

سکیو کرنے کے لیے ہینڈل

Skew کیا ہوا ٹیکسٹ

شکل 12.1......ٹیکسٹ آبجیکٹ کو ڈبل کلک کرنے پر ہینڈلز دکھائی دے رہے ہیں۔

2- اگر ٹیکسٹ کو افقی سمت میں skew کرنا ہو تو بالائی یا زیریں skew ہینڈل دائیں یا بائیں طرف کو ڈریگ کریں (شکل 12.2)۔

یا

ٹیکسٹ کو عمودی سمت میں skew کرنے کے لیے دائیں یا بائیں والے skew ہینڈل کو اوپر یا نیچے کی طرف ڈریگ کریں (شکل 12.3)۔

ڈریگ کرنے پر حروف کی ایک نیلی آوٹ لائن ڈسپلے کی جاتی ہے۔

Skew کیا ہوا ٹیکسٹ

شکل 12.2......بالائی skew ہینڈل ڈریگ کر کے ٹیکسٹ کو سکیو کیا گیا ہے۔

Skew کیا ہوا ٹیکسٹ

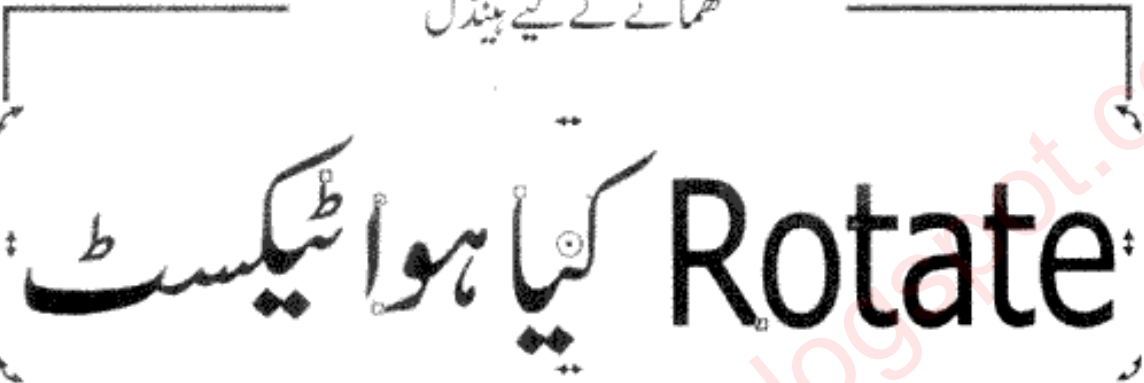
شکل 12.3......دائیں ہینڈل کو اوپر کی طرف ڈریگ کرنے سے ٹیکسٹ کی صورت یہ ہو جائے گی۔

3- ماؤس بٹن ریلیز کرنے پر skewing کا عمل مکمل ہو جائے گا۔

ٹیکسٹ کو مرکزی نقطے کے گرد گھمانے کے لیے:

1- آرٹسٹک ٹیکسٹ کو ڈبل کلک کریں۔ skewing اور روٹیشن ہینڈلز (شکل 12.4) ظاہر ہو جائیں گے۔ ٹیکسٹ آبجیکٹ کے وسط میں نقطے والا ایک دائرہ وہ مرکز ہے جس کے گرد ٹیکسٹ گھومے گا۔

گھمانے کے لیے ہینڈل

Rotate کیا ہوا ٹیکسٹ

شکل 12.4.....آرٹسٹک آبجیکٹ کے روٹیشن ہینڈلز اور مرکز دکھائی دے رہے ہیں۔

2- کسی روٹیشن ہینڈل کو کلاک وائز یا اینٹی کلاک وائز سمت میں ڈریگ کریں۔ ڈریگ کرنے پر حروف کی ایک نیلی آؤٹ لائن دکھائی دیتی ہے۔

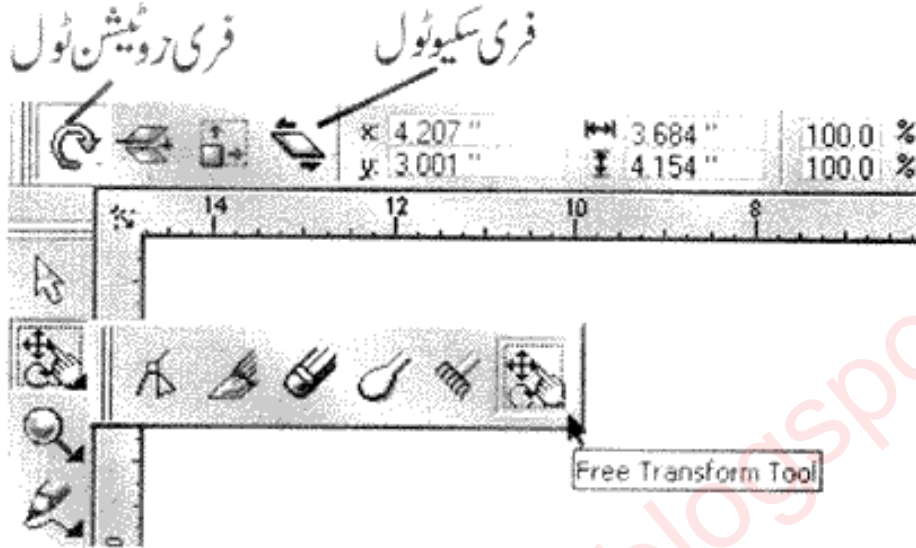
3- ماؤس بٹن چھوڑنے پر روٹیشن کا عمل مکمل ہو جائے گا (شکل 12.5)۔

Rotate کیا ہوا ٹیکسٹ

شکل 12.5.....آپ آرٹسٹک ٹیکسٹ کو کسی بھی زاویہ پر گھما سکتے ہیں۔

☆ ٹپ.....ٹیکسٹ کے مرکزی نقطے کو کسی اور جگہ پر ڈریگ کرنے کے بعد ٹیکسٹ کو گھمانے کا تجربہ کر کے دیکھیں۔ اس طرح ٹیکسٹ درمیان کی بجائے اس مقام کی بنیاد پر گھومے گا۔

فری ٹرانسفارم ٹول کا استعمال:

ٹیکسٹ کو گھمانے اور skew کرنے کا ایک اور طریقہ فری ٹرانسفارم ٹول کا استعمال ہے (شکل 12.6)۔ یہ ٹول پراپرٹی بار کے آئیکنز کے ساتھ مل کر کام کرتا ہے۔

شکل 12.6......ٹول باکس میں فری ٹرانسفارم ٹول کو پوائنٹ کیا گیا ہے۔

Free Skew ٹول کی مدد سے ٹیکسٹ کو سکیو کرنے کے لیے:

1- ٹول باکس کے Shape ٹول فلائی آؤٹ میں سے فری ٹرانسفارم ٹول (شکل 12.6) کو سلیکٹ کریں۔

2- اب پراپرٹی بار پر Free Skew Tool آئیکن کو کلک کریں (شکل 12.6)۔

3- آبجیکٹ کو سلیکٹ کریں اور پھر دائیں ' بائیں ' اوپر اور / یا نیچے ڈریگ کریں (شکل 12.7)۔

Rotate کیا ہوا ٹیکسٹ

شکل 12.7......ڈریگ کرنے کے دوران ایک آؤٹ لائن کی صورت میں پری ویو دکھایا جاتا ہے۔

4- مطلوبہ Skew حاصل ہو جانے پر ماؤس بٹن چھوڑ دیں۔

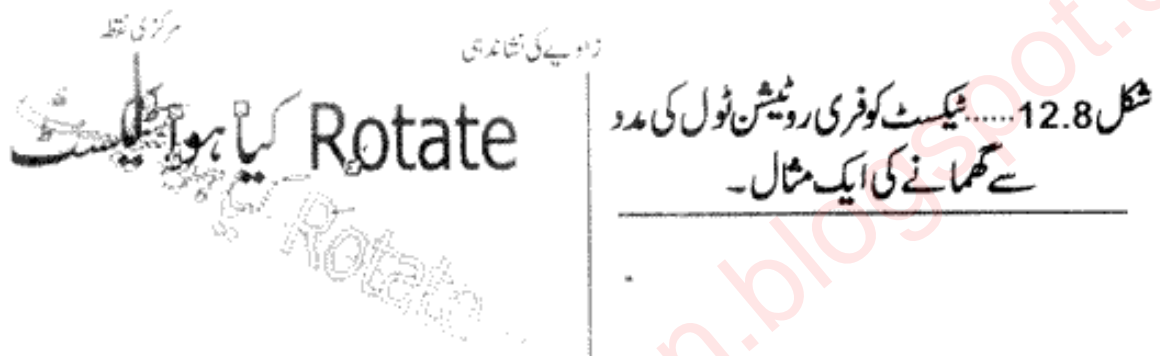
فری روٹیشن ٹول کی مدد سے ٹیکسٹ کو گھمانے کے لیے:

1- Shape Tool فلائی آؤٹ میں سے فری ٹرانسفارم ٹول سلیکٹ کریں (شکل 12.6)۔

2- پراپرٹی بار پر Free Rotation Tool آئیکن سلیکٹ کریں (شکل 12.6)۔

3- آبجیکٹ کو اس جگہ پر کلک کریں جہاں روٹیشن کے مرکز کو لانا چاہتے ہوں' اور پھر مرضی کی سمت میں ڈریگ کریں (شکل 12.8)۔

ایک نیلی لائن ظاہر ہو کر بتاتی ہے کہ ٹیکسٹ کیا صورت اختیار کرے گا۔

4- جب مطلوبہ زاویہ حاصل ہو جائے تو ماؤس بٹن چھوڑ دیں۔

شکل 12.8......ٹیکسٹ کو فری روٹیشن ٹول کی مدد سے گھمانے کی ایک مثال۔

ڈراپ شیڈوز بنانا

شیڈوز ٹیکسٹ کو ابھارنے اور نمایاں بنانے کا کام دیتے ہیں۔ کورل ڈرا 11 میں ڈراپ شیڈوز بنانے کے کئی طریقے ہیں۔ یہاں بیان کیا گیا پہلا طریقہ ڈپلیکیشن ہے۔ اور دوسرا طریقہ انٹرایکٹو ڈراپ شیڈو ٹول کا استعمال۔

ڈپلیکیشن کے ذریعہ ڈراپ شیڈو بنانے کے لیے:

1- آرٹسٹک ٹیکسٹ ٹائپ کریں اور اسے اپنی مرضی کا فونٹ دیں۔

2- Pick ٹول کی مدد سے ٹیکسٹ آبجیکٹ سلیکٹ کریں۔

3- Edit' Duplicate سلیکٹ کرنے یا Ctrl+D دبانے کے ذریعہ ٹیکسٹ کی ایک کاپی بنائیں۔ اصل آبجیکٹ کے دائیں طرف ایک ڈپلیکیٹ آبجیکٹ نظر آئے گا۔

4-   کلر پیلیٹ میں سے رنگ سلیکٹ کر کے اصل ٹیکسٹ آبجیکٹ کا رنگ تبدیل کریں (شکل 12.9)۔ ہلکا گرے رنگ سائے کا بہترین تاثر دیتا ہے۔

اوریجنل   ڈپلیکیٹ

Artistic Text
Artistic Text

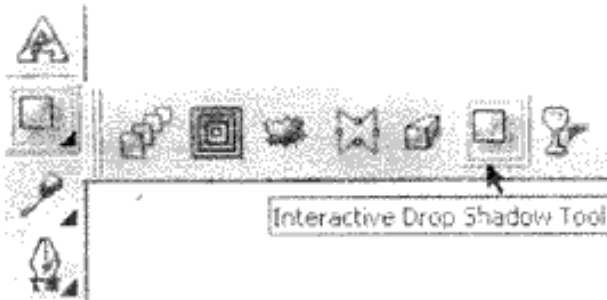
شکل 12.9......ٹیکسٹ کو ڈپلیکیٹ کریں اور پھر اوریجنل کا رنگ تبدیل کر دیں۔

5-   اب ڈپلیکیٹ ٹیکسٹ کو ڈریگ کر کے اصل ٹیکسٹ کے اوپر لائیں (شکل 12.10)۔ لیکن عین اوپر لانے کی بجائے تھوڑا سا آف سیٹ رکھیں۔ سایہ زیادہ طویل رکھنا ہو تو آف سیٹ کی مقدار بڑھاتے جائیں۔

Artistic Text

شکل 12.10......ڈپلیکیٹ آبجیکٹ کو اصل کے اوپر آف سیٹ کیا گیا ہے۔

شیڈوز بنانے کے لیے ڈراپ شیڈو ٹول کا استعمال:

1-   ٹول باکس کے انٹرایکٹو ٹول فلائی آؤٹ میں Interactive Drop Shadow ٹول سلیکٹ کریں (شکل 12.11)۔ پوائنٹر تبدیل ہو کر ایک چھوٹے سے مستطیل کی شکل اختیار کر لے گا۔

شکل 12.11......انٹرایکٹو ڈراپ شیڈو ٹول کو پوائنٹ کیا گیا ہے۔

2-   اس ٹیکسٹ آبجیکٹ کو سلیکٹ کریں جسے ڈراپ شیڈو دینا چاہتے ہوں۔

3-   ٹیکسٹ آبجیکٹ کے مرکز کے قریب کلک' اور پھر اس طرف کو ڈریگ کریں

جس سمت میں ڈراپ شیڈو دینا ہو۔

4- اگر آپ ڈراپ شیڈو کو کم یا زیادہ نمایاں بنانا چاہتے ہوں تو ڈراپ شیڈو ایرو کے درمیان میں بنی چھوٹی سی بار کو آگے پیچھے کریں (شکل 12.12)۔ کالے رنگ کا ڈبہ ادھر ادھر ڈریگ کر کے ڈراپ شیڈو کی سمت اور فاصلہ تبدیل کیا جا سکتا ہے۔

Drop Shadow

کنٹرولز

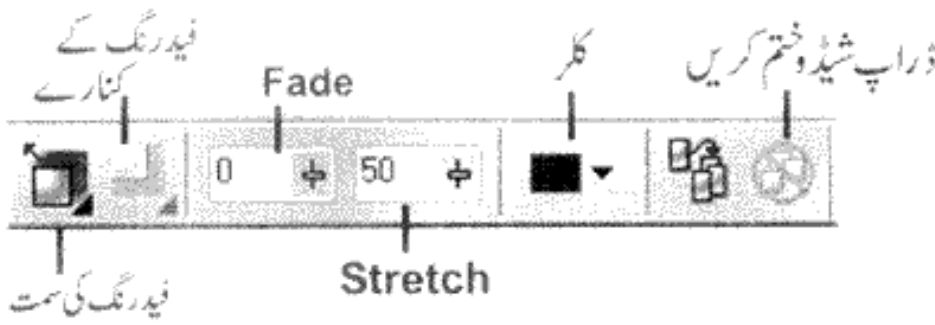
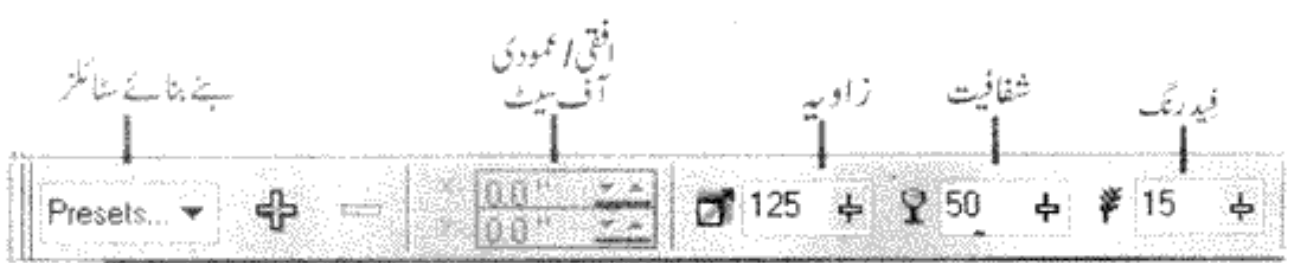
شکل 12.12......آپ کنٹرولز سے کام لے کر ڈراپ شیڈو میں ترمیم کر سکتے ہیں۔

5- ماؤس بٹن چھوڑ دیں۔

☆ **ٹپس**......آپ ڈراپ شیڈو ٹول کی مدد سے نہ صرف آرٹسٹک آبجیکٹ بلکہ کسی بھی آبجیکٹ کا شیڈو بنا سکتے ہیں۔

☆......پراپرٹی بار میں بھی ڈراپ شیڈو میں ترمیم کے لیے مختلف آپشنز موجود ہیں (شکل 12.13)۔ بنائے گئے ڈراپ شیڈو کو سلیکٹ کرنے پر یہ آپشنز دستیاب ہو جاتی ہیں۔ مختلف سیٹنگز آزما کر دیکھنے کے بعد بہترین کا انتخاب کر لیں۔

☆......ایک متاثر کن شیڈو بنانے کا تیز ترین طریقہ Presets ڈراپ ڈاؤن لسٹ (شکل 12.14) کا استعمال کرنا ہے۔

☆......اگر بعد میں کسی موقع پر ڈراپ شیڈو ختم کرنے کی ضرورت محسوس ہو تو انٹرایکٹو ڈراپ شیڈو ٹول کی مدد سے متعلقہ آبجیکٹ کو سلیکٹ کریں اور ٹول بار پر Clear Drop Shadow آئیکن کلک کر دیں۔

شکل 12.13......ڈراپ شیڈو کو اپنی مرضی کا زاویہ، رنگ کی گہرائی، آف سیٹ اور دیگر ایٹری بیوٹس دینے کے لیے پراپرٹی بار کے کنٹرول استعمال کیے جاسکتے ہیں۔

Presets...
Flat Bottom Left
Flat Bottom Right
Flat Top Left
Flat Top Right
Large Glow
Medium Glow
Pers Bottom Left
Pers Bottom Right
Pers Top Left
Pers Top Right
Small Glow

شکل 12.14......پراپرٹی بار پر شیڈوز کے بنے بنائے سٹائلز کی ڈراپ ڈاؤن لسٹ۔

ٹیکسٹ کو کسی پاتھ میں لانا

ٹیکسٹ کو ایک پاتھ میں فِٹ کرنے کا مطلب ہے کہ ٹیکسٹ کی ایک لائن کو آبجیکٹ کے پاتھ کے ساتھ ساتھ فلو میں لایا جائے۔ یہ کام کرنے کے دو طریقے ہیں:

ٹیکسٹ کو انٹرا ایکٹو کے طور پر پاتھ میں فِٹ کرنے کے لیے:

-1 Pick ٹول کی مدد سے اس آبجیکٹ کو سلیکٹ کریں جس پر ٹیکسٹ کو فٹ کرنا ہو۔

-2 ٹیکسٹ ٹول کو آبجیکٹ کے پاتھ پر لائیں۔ کرسر ایک آئی بیم کی شکل اختیار

کرے گا جس کے ساتھ A اور ~ کی علامت منسلک ہوگی۔

3- کلک کر کے اِنسرشن پوائنٹ کو آبجیکٹ پر لے آئیں (شکل 12.15)۔

4- پراپرٹی بار کی ڈراپ ڈاؤن لسٹوں میں سے فونٹ اور سائز سلیکٹ کریں۔

5- اب ٹیکسٹ ٹائپ کریں۔ ٹائپ کیے ہوئے حروف پاتھ کے ساتھ ساتھ چلیں گے (شکل 12.16)۔

شکل 12.15......آبجیکٹ کے پاتھ پر کلک کر کے اِنسرشن پوائنٹ کو وہاں لائیں۔

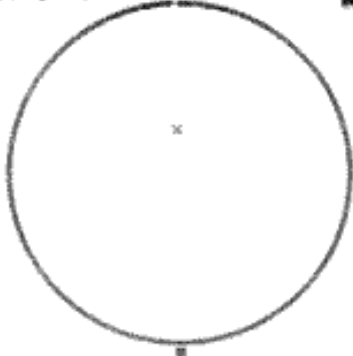
شکل 12.16......دائرے کے پاتھ کے ساتھ ساتھ ٹائپ کیا گیا ٹیکسٹ۔

پہلے سے موجود ٹیکسٹ کو پاتھ پر لانے کے لیے:

1- ایک آبجیکٹ بنائیں جس پر ٹیکسٹ کو فٹ کرنا ہو۔

2- آرٹسٹک ٹیکسٹ ٹائپ کریں اور اسے مرضی کا فونٹ، ٹیکسچر یا رنگ وغیرہ دیں۔

3- دونوں آبجیکٹس کو سلیکٹ کریں (شکل 12.17)۔

4- Text مینو میں سے Fit Text to Path سلیکٹ کریں۔ اب یہ ٹیکسٹ شکل 12.18 والی صورت اختیار کرلے گا۔

شکل 12.17 ...... دونوں آبجیکٹس کو سلیکٹ کیا گیا ہے۔

شکل 12.18 ...... ٹیکسٹ کو آبجیکٹ کے پاتھ پر فِٹ کیا گیا ہے۔

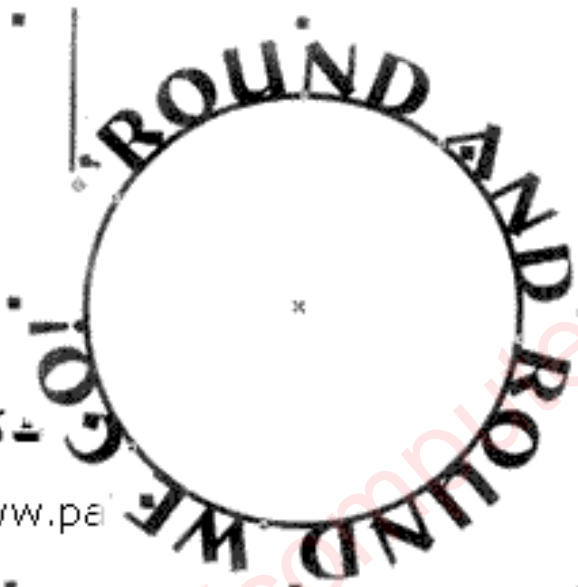
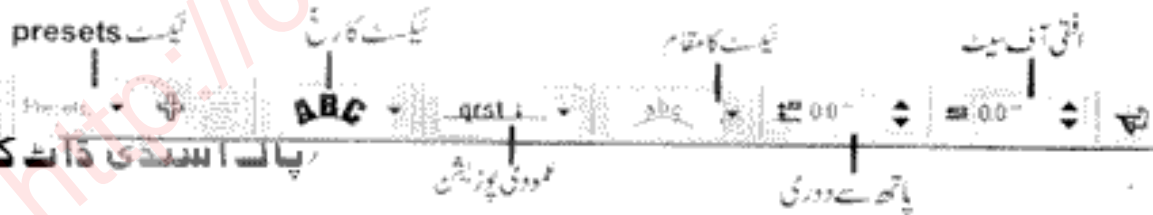
☆ ٹپس ...... ٹیکسٹ رکھنے کے بعد آپ اسے مرضی کے مطابق ایڈٹ بھی کرسکتے ہیں۔ مثلاً Pick ٹول کے ساتھ گلابی رنگ کے چوکور نشان (◆) کو کلک اور ڈریگ کر کے سارے ٹیکسٹ کو آگے پیچھے کیا جاسکتا ہے (شکل 12.19)۔ اگر چاہیں تو Text ٹول کی مدد سے ٹیکسٹ کو سلیکٹ کر کے اس کا فونٹ وغیرہ تبدیل کرلیں۔

☆ ...... آپ پراپرٹی بار کے ذریعہ (شکل 12.20) ٹیکسٹ کی پلیس منٹ میں تبدیلی لانے کے قابل ہوتے ہیں۔ ٹیکسٹ کو Pick ٹول سے کلک کریں اور پراپرٹی بار میں مندرجہ ذیل آپشنز دستیاب ہوں گی:

▲ Text Orientation ...... یہ آپشن تعین کرتی ہے کہ ٹیکسٹ کس رخ کو چلے گا۔

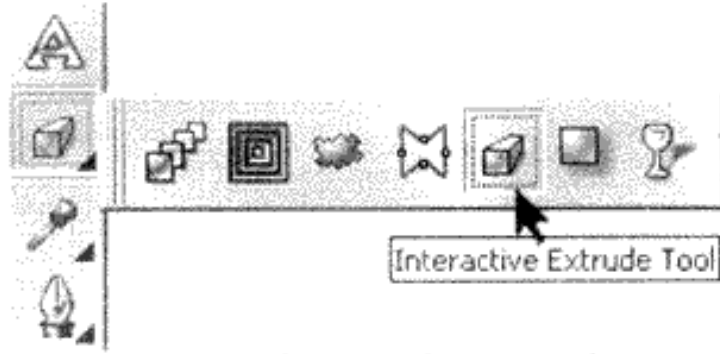
▲ Vertical Placement ...... پاتھ پر ٹیکسٹ کی جگہ متعین کرنے کے لیے۔

▲ Text Placement ...... یہ تعین کرنے کے لیے کہ ٹیکسٹ پاتھ کے سنٹر میں ہو دائیں یا پھر بائیں طرف۔

☆ ...... آپ پہلے سے موجود پیراگراف کو بھی ایک پاتھ پر فلو کر سکتے ہیں' جیسا کہ پیچھے سبق نمبر 11 میں بتایا گیا ہے۔

شکل 12.19 ...... ٹیکسٹ میں کسی بھی موقع پر تبدیلی اور ترمیم کرنا ممکن ہے۔

شکل 12.20 ...... پراپرٹی بار پر ٹیکسٹ کی سیٹنگ کے حوالے سے مختلف آپشنز۔

ٹیکسٹ کو extrude کرنا

Extruding فیچر دو ڈائمنشن والے کسی آبجیکٹ کو تین ڈائمنشنز دیتا ہے۔

Extrude ٹول (شکل 12.21) کو extrusions کے لیے استعمال کیا جاسکتا ہے۔

شکل 12.21 ...... ٹول باکس کے انٹرایکٹو ٹول فلائی آؤٹ میں Extrude ٹول۔

ویکٹر extrusion میں دو ڈائمنشن (2D) آبجیکٹ (شکل 12.22) کے کونوں کو آگے کی جانب ابھارا اور پھر ملا دیا جاتا ہے (شکل 12.23)۔

شکل 12.22 ...... یہ ایک اوریجنل ٹیکسٹ آبجیکٹ ہے جسے آؤٹ لائن میں تبدیل کر دیا گیا۔

شکل 12.23 ...... ڈریگ کے ذریعہ extrude کرنے کا عمل۔

extrusion بنانے کے بعد bevels، fill اور لائٹنگ کے ذریعہ تاثر کو مزید ابھارا جاسکتا ہے (شکل 12.24)۔

شکل 12.24 ...... یہ bevel، fill اور لائٹنگ والا ایک فائنل extrude کیا ہوا آبجیکٹ ہے۔

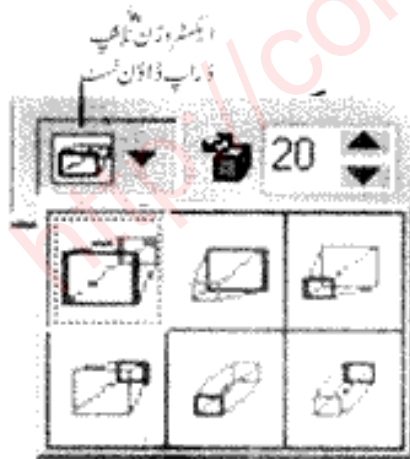
extrusion بنانے کے لیے آپ 3D آبجیکٹ پر کام کرتے ہیں' نہ کہ 2D آبجیکٹ پر۔ بٹ میپ کو extrude کر لینے کے بعد اس کو bevels' ambient' سپاٹ لائٹنگ اور ٹیکسچر فِل دیئے جا سکتے ہیں۔ آپ کے لیے یہ بھی ممکن ہوگا کہ آبجیکٹ کو کسی بھی سمت میں گھما کر دیکھ سکیں۔

اگرچہ آئندہ صفحات پر صرف ٹیکسٹ آبجیکٹس کے حوالے سے ہی extrusions سکھائی گئی ہیں لیکن آپ بیان کردہ طریقوں کو کسی بھی قسم کے کورل ڈرا آبجیکٹ پر لاگو کر سکتے ہیں۔

☆ بٹ میپ ایکسٹروزن بنانے کا فیچر کورل 10 میں تھا جسے اب ختم کر دیا گیا ہے۔

ایک extrusion بنانے کا طریقہ یہ ہے:

1- ٹول باکس میں سے Extrude ٹول سلیکٹ کریں (شکل 12.21)۔

2- پراپرٹی بار پر ڈراپ ڈاؤن لسٹ میں سے ایک ایکسٹروزن ٹائپ سلیکٹ کریں (شکل 12.25)۔

(www.pakstudy.com)

شکل 12.25...... پراپرٹی بار پر ویکٹر extrusion کے آئیکن کو پوائنٹ کیا گیا ہے۔

3- جس ٹیکسٹ کو extrude کرنا ہو اسے سلیکٹ کریں۔ (پاک اسٹڈی ڈاٹ کام)

4- ماؤس پوائنٹر کو ٹیکسٹ آبجیکٹ کے وسط کے قریب لائیں۔

5- اب مطلوبہ سمت میں extrude کرنے کے لیے ڈریگ کریں (شکل

12.26)۔ سرخ اور نیلے رنگ کی ایک 3D مستطیل آپ کی رہنمائی کرے گی۔

شکل 12.26 ...... ڈریگ کرنے کے ذریعہ extrusion بنانے کا عمل۔

-6 Extrusion کنٹرولز کو کلک اور ڈریگ کرنے کے ذریعہ extrusion کو کنٹرول کریں (شکل 12.27)۔

شکل 12.27 ...... یہ ہے extrude کیا گیا ٹیکسٹ آبجیکٹ اپنی فائنل صورت میں۔

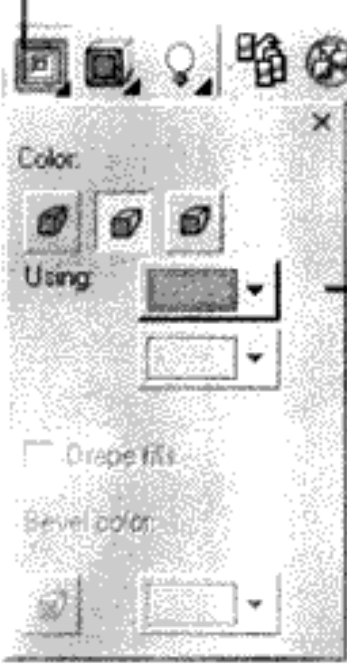
> ☆ ٹپ ...... ٹیکسٹ کو آؤٹ لائن میں تبدیل کر دینے سے extrusion زیادہ بہتر نظر آئے گی۔ اس کام کے لیے کلر پیلیٹ میں X آئیکن کلک کر دیں۔ آؤٹ لائن کو رنگ دینے کے لیے کسی رنگ کو رائیٹ کلک کریں۔

ویکٹر extrusion کو بہتر بنانا:

آپ کسی ویکٹر ایکسٹروزن کو رنگ، bevels اور لائٹنگ کے تاثرات دے سکتے ہیں۔

ٹیکسٹ کے ایک حصے کو رنگ دینے کے لیے:

-1 Extrude ٹول کی مدد سے ایکسٹروڈ کیے ہوئے آبجیکٹ کو سلیکٹ کریں۔

-2 پراپرٹی بار پر Color آئیکن کلک کریں۔ شکل 12.28 میں دکھایا گیا Color باکس اوپن ہو جائے گا۔

شکل 12.28...... ایکسٹروڈ کیے ہوئے آبجیکٹ کو رنگ دینے کے لیے Color آئیکن کو کلک کریں۔

3- کلر فل کے تین آئیکنز میں سے ایک کو کلک کریں:

▲ Use Object Fill...... اوریجنل آبجیکٹ کا فل کلر دینے کے لیے اسے کلک کریں۔

▲ Use Solid Color...... ایکسٹروزن کو ٹھوس رنگ دینے کے لیے اسے کلک کیا جاسکتا ہے۔

▲ Use Color Shading...... ایکسٹروزن کو دو رنگوں والا فاؤنٹین فل دینے کے لیے۔ دو رنگ From اور To پیلیٹس میں سے منتخب کریں۔

ویکٹر ایکسٹروزن کے سامنے والے حصے کو رنگ، پیٹرن یا ٹیکسچر فل دینے کے لیے:

1- ٹول باکس میں سے انٹرایکٹو فل ٹول سلیکٹ کریں یا G دبائیں۔

2- پراپرٹی بار پر Fill Type ڈراپ ڈاؤن لسٹ میں سے ایک فل ٹائپ سلیکٹ کریں۔

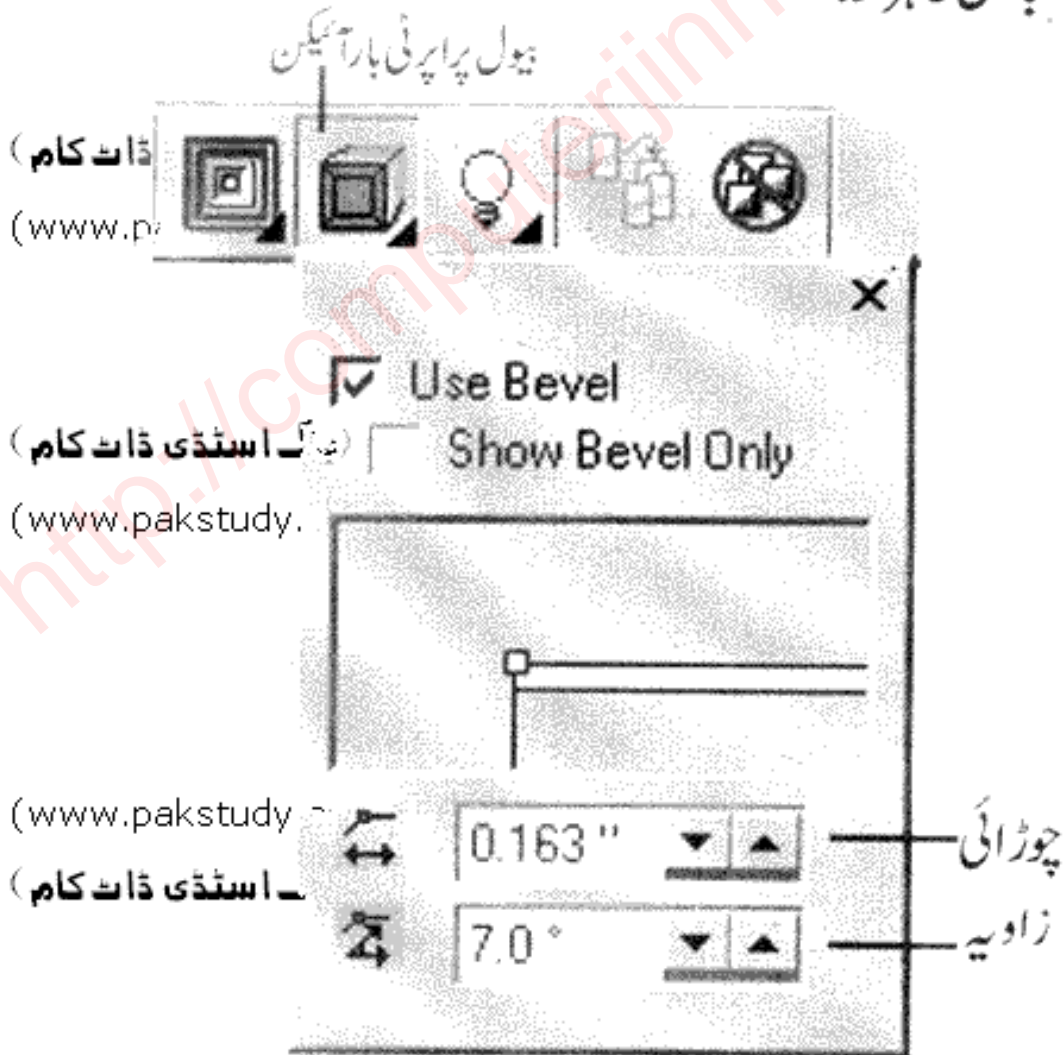
3- فل ٹائپ کی بنیاد پر ہی سبق 10 میں دی گئی ہدایات کے مطابق عمل کریں۔

سلیکشن کر لینے کے بعد آبجیکٹ کے سامنے والے حصے میں وہ رنگ' پیٹرن یا ٹیکسچر آجاتا ہے (شکل 12.29)۔

شکل 12.29......اس ٹیکسٹ آبجیکٹ کی ایکسٹروزن کو فاؤنٹین فل اور سامنے والے حصے کو ٹھوس رنگ دیا گیا ہے۔

ویکٹر ایکسٹروزن کو bevel کرنا ہو تو:

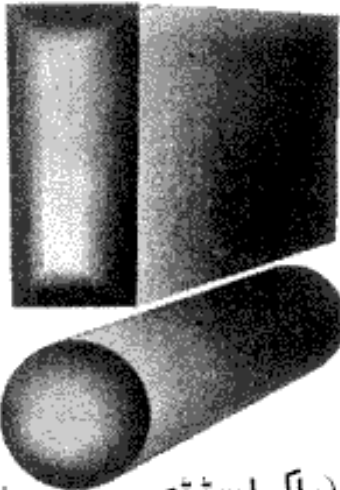
1- ایکسٹروڈ کیے ہوئے آبجیکٹ کو انٹرایکٹو extrude ٹول کے ساتھ سلیکٹ کریں۔

2- پراپرٹی بار پر bevel آئیکن کلک کریں۔ شکل 12.30 میں دکھایا گیا بیول باکس ظاہر ہوگا۔

شکل 12.30......اس ڈراپ ڈاؤن باکس میں بیول سیٹنگز کریں۔

3- Use Bevel چیک باکس کوآن کریں۔

4- چونکہ بیول کا اطلاق صرف extrude کیے گئے آبجیکٹ پر ہوتا ہے اس لیے شاید آپ Show Bevel Only چیک باکس کو آن کرنا چاہیں۔

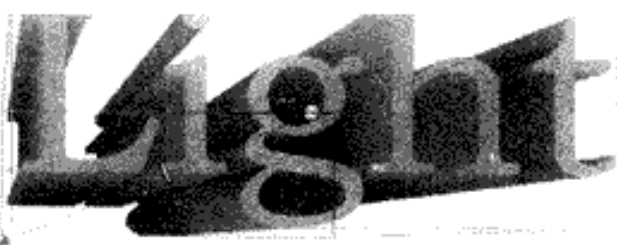
5- دو ٹیکسٹ باکسز میں نمبر انٹر کرنے کے ذریعہ بیول کی موٹائی اور زاویہ سیٹ کریں۔ یہ کام اپ اور ڈاؤن ایروز کو کلک کر کے بھی کیا جاسکتا ہے۔

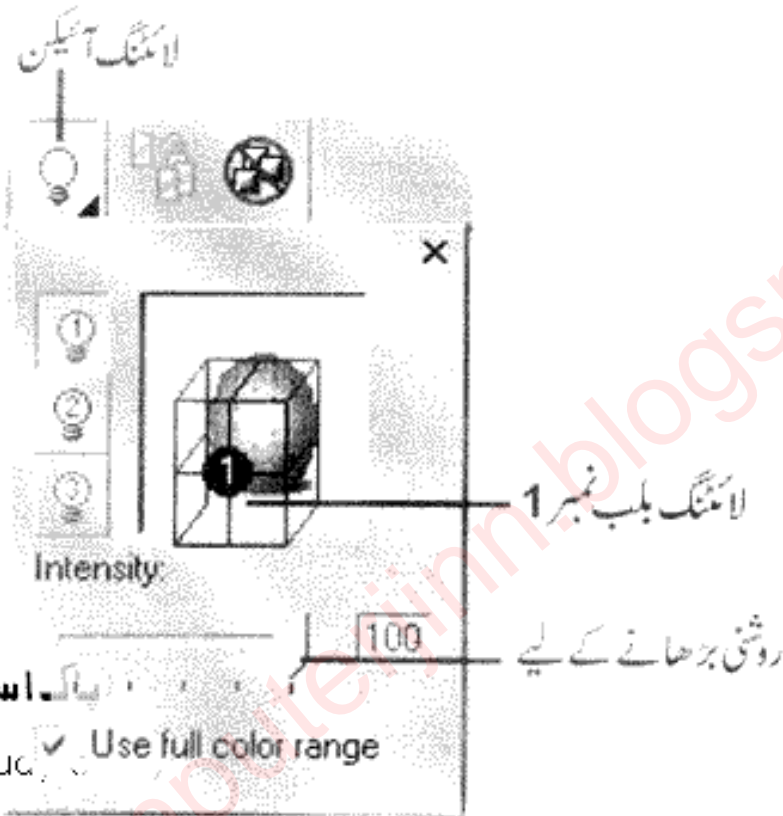
6- Bevel باکس کو کلوز کرنے پر ڈرائنگ مکمل ہو جائے گی (شکل 12.31)۔

شکل 12.31......ایک ایکسٹروڈ کیے گئے آبجیکٹ کو بیول کیا گیا ہے۔

☆ ٹپس......اگر بیول کو لاگو کرنے کے بعد ختم کرنا ہو تو آبجیکٹ کو سلیکٹ کریں اور Use Bevel چیک باکس کو آف کر دیں۔

☆......اگر ایکسٹروڈ کیے گئے آبجیکٹ کا کوئی ایٹری بیوٹ ایڈٹ کرنا ہو تو پہلے اسے انٹر ایکٹو ایکسٹروڈ ٹول کے ساتھ سلیکٹ کرلیں۔

ایکسٹروڈ کیے گئے آبجیکٹ کو لائٹنگ افیکٹ دینا بھی ممکن ہے۔ مندرجہ ذیل طریقے اختیار کریں:

1- ایکسٹروڈ کردہ آبجیکٹ کو انٹرایکٹو ایکسٹروڈ ٹول کے ساتھ سلیکٹ کریں (شکل 12.32)۔

شکل 12.32......ایکسٹروڈ کیے گئے آبجیکٹ کو انٹر ایکٹو ایکسٹروڈ ٹول کے ساتھ سلیکٹ کر کے آغاز کریں۔

-2 پراپرٹی بار پر Lighting آئیکن کلک کریں۔ شکل 12.33 میں دکھایا گیا لائٹنگ ڈراپ ڈاؤن باکس ظاہر ہوگا۔

شکل 12.33......اس ڈراپ ڈاؤن باکس میں لائٹنگ کے لیے سیٹنگز کریں۔

-3 لائٹ آن کرنے کے لیے لائٹ بلب نمبر 1 آئیکن کلک کریں۔ پری ویو ایریا میں ایک کالے دائرے میں 1 لکھا نظر آئے گا۔

-4 اس کالے دائرے کو ڈریگ کر کے لائٹ کی پوزیشن تبدیل کریں۔ لائٹنگ میں تبدیلی کے ساتھ ساتھ آبجیکٹ میں بھی تبدیلی ہوتی جاتی ہے۔

-5 Intensity سلائیڈر بار کو حرکت دے کر لائٹ کو کم یا زیادہ کریں۔

-6 مزید لائٹنگ دینی ہو تو 2 اور 3 نمبر بلب آئیکن کلک کریں اور ہدایت نمبر 4 اور 5 دہرائیں۔

-7 لائٹنگ ایفیکیٹ سے مطمئن ہو جانے پر لائٹنگ باکس بند کر دیں (شکل 12.34)۔

شکل 12.34 ...... لائٹنگ ڈرامائی تاثرات پیدا کر سکتی ہے۔

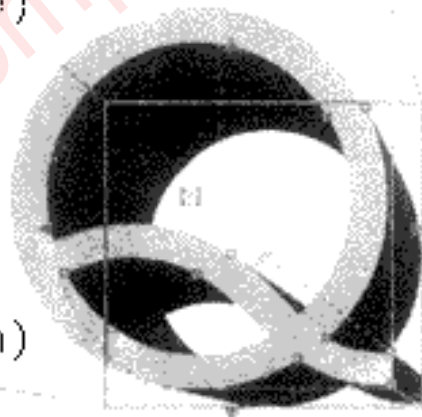
> ☆ٹپ ...... اگر ایک ویکٹر ایکسٹروزن پر کام مکمل کرنے کے بعد اسے ایکسپورٹ کرنا چاہتے ہیں تو پہلے اسے گروپ کرنا ہوگا۔ گروپنگ کے متعلق سبق 4 میں بتایا گیا ہے۔

4- ایکسٹروڈ کیے گئے آبجیکٹ کو گھمانا:

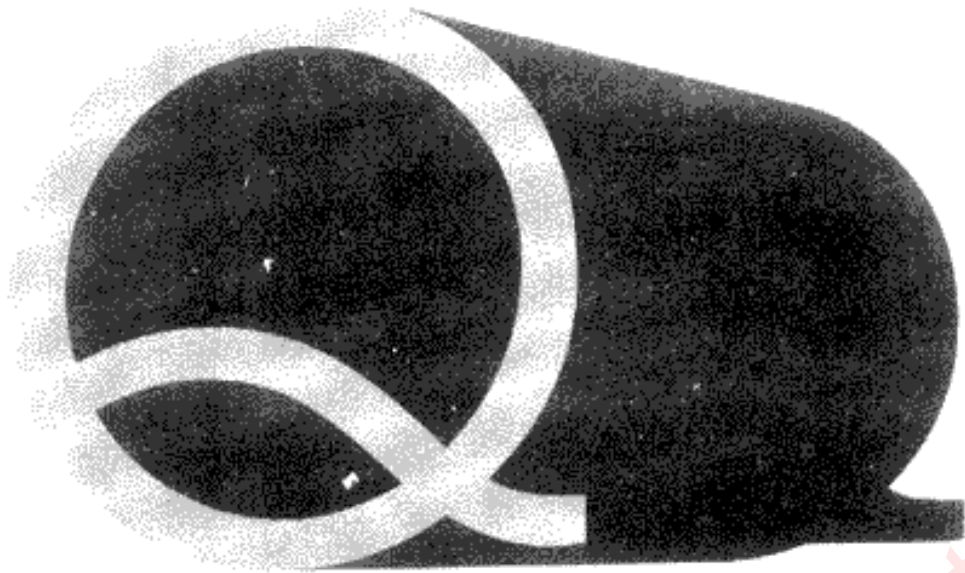
3D ایکسٹروڈ کیے گئے آبجیکٹ پر کام کرنے کا ایک بہت بڑا فائدہ یہ ہے کہ اسے کسی بھی زاویے سے دیکھا جا سکتا ہے۔ درحقیقت زاویے میں ذرا سی بھی تبدیلی لانے سے 3D افیکٹ زیادہ واضح ہو جاتا ہے۔

کسی ایکسٹروڈ کیے ہوئے بٹ میپ کو گھمانے کے لیے:

1- ایکسٹروڈ کیے گئے آبجیکٹ کو انٹرایکٹو ایکسٹروڈ ٹول کے ساتھ سلیکٹ کریں۔

2- ایکسٹرون کو ڈبل کلک کریں۔ مثلث نما ہینڈل والا ایک سبز دائرہ آبجیکٹ کے گرد ظاہر ہو جائے گا (شکل 12.35)۔

شکل 12.35 ...... ایک ایکسٹروزن کے گرد سبز رنگ کا دائرہ اور چار ہینڈلز۔

3- پوائنٹر کو دائرے کے اوپر لائیں۔

4- اس کو کسی بھی سمت میں ڈریگ کر کے آبجیکٹ کو گھمایا جا سکتا ہے (شکل 12.36)

شکل 12.36 ..... ویکٹر ایکسٹروژن کو گھمانے کی ایک مثال۔

نیون ایفیکٹ دینا

ایک روشن نیون ایفیکٹ کے ساتھ ٹیکسٹ کو ہائی لائیٹ کرنا توجہ حاصل کرنے کا ایک زبردست طریقہ ہے۔ ایفیکٹ صرف اور صرف رنگین آوٹ لائنز پر مشتمل ہوتا ہے جنہیں باہم ملا دیا جاتا ہے۔ ذیل میں نیون ایفیکٹ دینے کا طریقہ بتایا گیا ہے۔

1- کچھ آرٹسٹک ٹیکسٹ ٹائپ کریں اور اسے اپنی پسند کا فونٹ سٹائل اور سائز دیں (شکل 12.37) زوم کر کے ٹیکسٹ کو واضح کر لیں۔

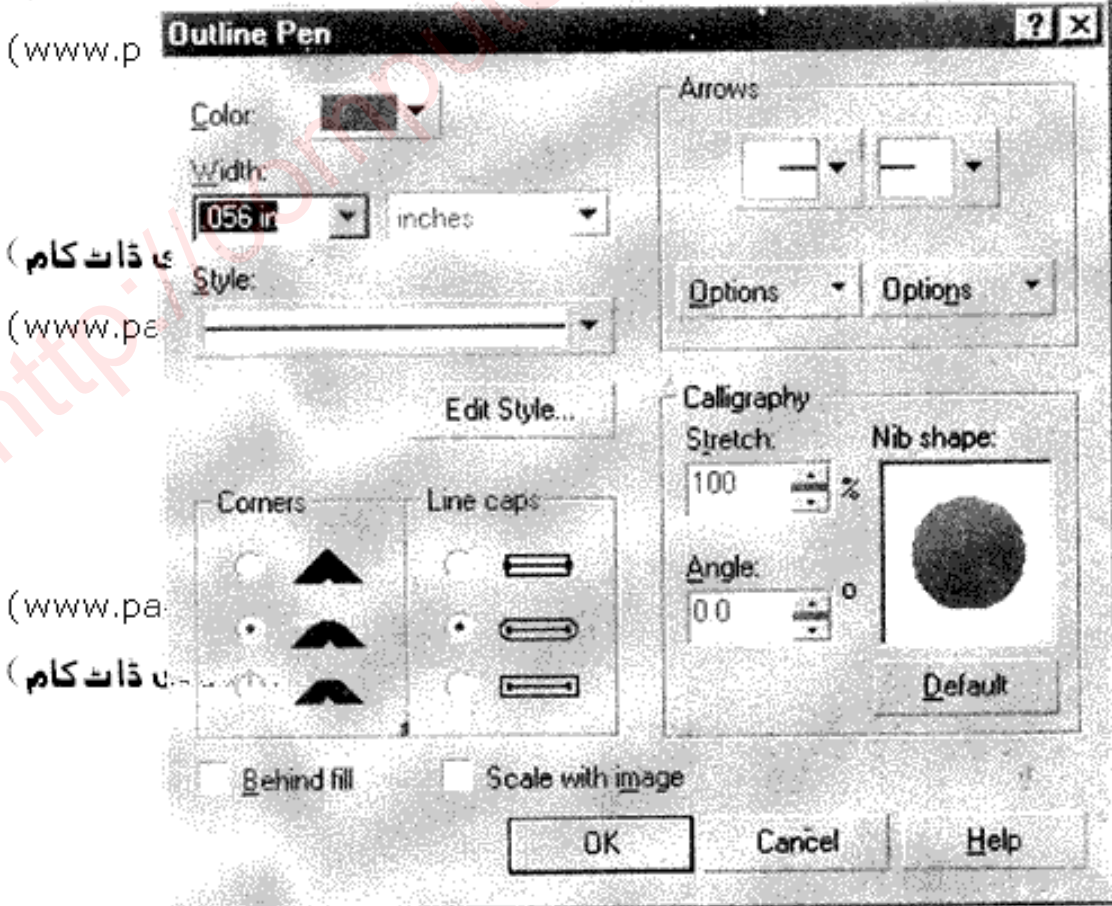
شکل 12.37 ..... ہم 72 پوائنٹ میں کمرشل سکرپٹ فونٹ استعمال کریں گے۔

-2 کلر پیلیٹ میں سرخ رنگ پر رائیٹ کلک کرکے ٹیکسٹ کا فِل کلر تبدیل کریں۔

-3 Ctrl+Q دبا کر یا Arrange، Convert to Curves سلیکٹ کرکے ٹیکسٹ کو Curves میں تبدیل کریں (شکل 12.38)۔

شکل 12.38...... ٹیکسٹ کو Curves میں منتقل کرنے پر درجنوں نوڈز نظر آنے لگیں گے۔

-4 آؤٹ لائن ٹول فلائی آؤٹ میں سے آؤٹ لائن پین ڈائیلاگ سلیکٹ کریں یا F12 دبائیں۔

-5 جیسا کہ شکل 12.39 میں دکھایا گیا ہے یہاں مندرجہ ذیل آپشنز سیٹ کریں:

شکل 12.39...... ٹیکسٹ آبجیکٹ کی کاپی کے لیے یہ آؤٹ لائن پراپرٹیز سیٹ کریں۔

▲ Width کو 0.056انچ پر سیٹ کریں۔

▲ رنگ کو بدل کر Red کردیں۔

▲ Corners سیکشن میں گول کونوں کو سلیکٹ کریں۔

▲ Line Caps سیکشن میں گولائی والی کیپ سلیکٹ کریں۔

▲ Scale with image چیک باکس کو آن کریں۔

6- OK کلک کر کے ڈائیلاگ باکس کلوز کردیں (شکل 12.40)۔

7- ٹیکسٹ آبجیکٹ کو سلیکٹ رکھ کر Ctrl+C دبائیں۔ ٹیکسٹ آبجیکٹ کی ایک کاپی کلپ بورڈ پر منتقل ہو جاتی ہے۔

شکل 12.40......آؤٹ لائن پراپرٹیز تبدیل کرنے کے بعد ٹیکسٹ کچھ اس طرح کا نظر آئے گا۔

8- Ctrl+V دبائیں۔ ٹیکسٹ آبجیکٹ کی ایک کاپی اوریجنل کے عین اوپر رکھی جاتی ہے۔

9- کلر پیلیٹ پر X آئیکن کلک کر کے کاپی آبجیکٹ کا فل کلر ختم کردیں۔

10- آؤٹ لائن پین ڈائیلاگ باکس اوپن اور مندرجہ ذیل آپشنز سیٹ کریں۔

▲ رنگ کو White پر اور

▲ Width کو 0.014انچ پر۔

11- OK کلک کر کے ڈائیلاگ باکس بند کردیں (شکل 12.41)۔

Neon

شکل 12.41 ...... کاپی کی آؤٹ لائن پراپرٹیز تبدیل کرنے کے بعد وہ ایسی نظر آئے گی۔

12- انٹرایکٹو ٹول فلائی آؤٹ میں سے Blend ٹول سلیکٹ کریں۔

13- پوائنٹر کو ٹیکسٹ آبجیکٹ کے سنٹر میں لائیں۔ ایک انچ دائیں طرف کلک اور ڈریگ کریں اور پھر ماؤس بٹن چھوڑ دیں۔

ٹیکسٹ آبجیکٹس کی آؤٹ لائنز گھل مل کر نیون ایفیکیٹ دیتی ہیں (شکل 12.42)۔

Neon

شکل 12.42 ...... نیون آبجیکٹ کی فائنل صورت یہ ہوگی۔

☆ٹِپ ...... اس تیکنیک میں مختلف تبدیلیاں زبردست نتائج پیدا کرتی ہیں۔ مثلاً ہوسکتا ہے کہ آپ ہدایت نمبر 11 کے بعد بلینڈ نہ کرنا چاہیں۔ یا کاپی کو بلینڈ کرنے سے قبل تھوڑا سا دائیں طرف کھسکانا چاہیں۔ ایسی صورت میں شکل 12.43 والا تاثر پیدا ہوگا۔

Neon

شکل 12.43 ...... تھوڑی سی تبدیلی کے باعث نیون کا تاثر کافی بدل گیا ہے۔

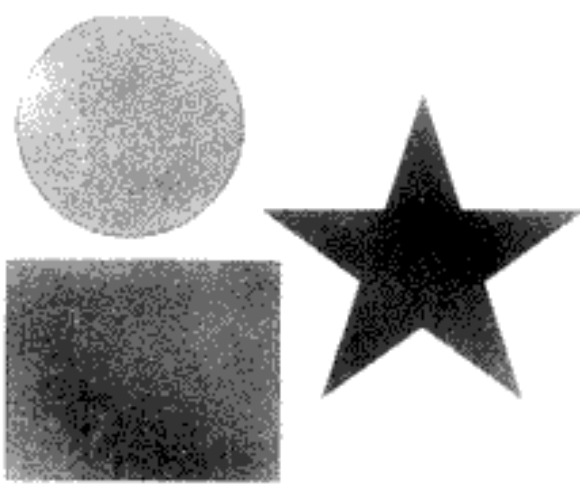
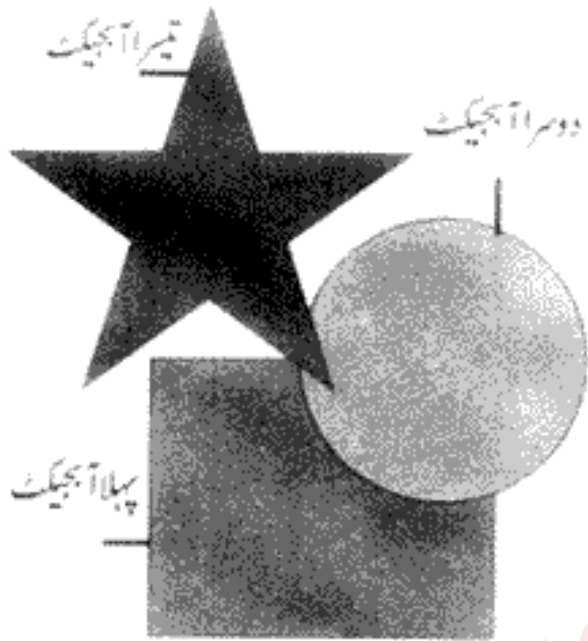
یاد رہے کہ ٹیکسٹ کو Curves میں تبدیل کرنے کے بعد اسے Text ٹول کی مدد سے ایڈٹ کرنا ممکن نہیں ہوگا۔

سبق 13

آبجیکٹس کی ترتیب اور لیئرز

اس سبق میں ہم آپ کو آبجیکٹس کے اوپر نیچے آنے کی ترتیب (Stacking Order) اور لیئرز کے متعلق بتائیں گے۔

جب کورل ڈرا میں دو آبجیکٹس ڈرا کیے جاتے ہیں تو پہلے کو نیچے اور دوسرے کو اوپر رکھا جاتا ہے۔ اسی طرح تیسرا آبجیکٹ ان دونوں کے اوپر آئے گا۔ یہ ترتیب Stacking Order کہلاتی ہے۔ اگر آبجیکٹس ایک دوسرے کے اوپر نہ ہوں تو یہ ترتیب نظر نہیں آئے گی (شکل 13.1) بہرحال موجود ضرور ہوگی۔

غالباً آپ نے سٹیٹس بار پر "Rectangle on Layer1" جیسا کوئی میسج دیکھا ہوگا۔ ڈیفالٹ کے تحت کورل ڈرا تمام آبجیکٹس کو ایک لیئر پر رکھتا ہے۔ مثلاً شکل 13.1 اور 13.2 ایک لیئر پر مشتمل ڈرائنگ کی مثالیں ہیں۔ Layers نظر نہ آنے والی ایسی سطحیں ہیں جو عمودی انداز میں اوپر تلے ہوتی ہیں۔ لیئرز کسی ڈرائنگ کے جدا جدا عناصر کو الگ رکھنے میں مدد دیتی ہیں۔ مثلاً کسی سالگرہ کا کارڈ بناتے وقت شاید آپ تصویر کو ایک لیئر اور باقی سارے ٹیکسٹ کو دوسری لیئر پر رکھنا چاہیں گے۔ اس طرح کرنے سے ڈرائنگ کا عمل سادہ ہو جاتا ہے۔ آپ ڈرائنگ میں جتنی لیئرز چاہیں دے سکتے ہیں۔

شکل 13.1......اگر آبجیکٹس ایک دوسرے کے اوپر نہ ہوں تو ترتیب نظر نہیں آتی۔

شکل 13.2......آبجیکٹس کو ایک دوسرے کے اوپر لانے سے ان کی ترتیب نظر آنے لگی ہے۔

نوٹ:- ■ Stacking Order اور لیئرز دو الگ الگ تصورات ہیں۔ ڈرائنگ کی ہر لیئر کا ایک علیحدہ Stacking آرڈر ہوتا ہے لیکن ڈرائنگ میں متعدد لیئرز ہونا ضروری نہیں۔

■ کوئی لیئر add کرنے پر وہ ڈاکومنٹ کے تمام پیجز میں شامل ہوگی۔

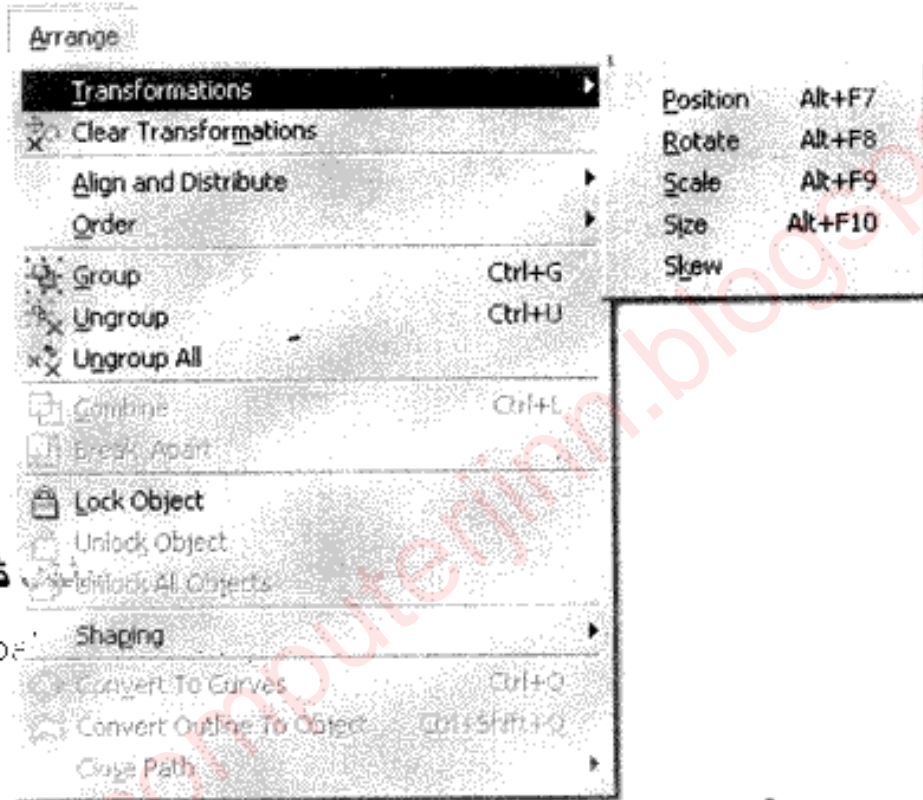
آبجیکٹس کی ترتیب میں تبدیلی

Stacking آرڈر میں کسی آبجیکٹ کی پوزیشن تبدیل کرنے کے لیے Arrange مینو میں سے Order ذیلی مینو سلیکٹ کریں (شکل 13.3)۔

اس کا طریقہ ذیل میں دیا جا رہا ہے:

1- جس آبجیکٹ کو اوپر کرنا ہو اسے سلیکٹ کریں۔

2- مندرجہ ذیل میں سے ایک کام کریں:

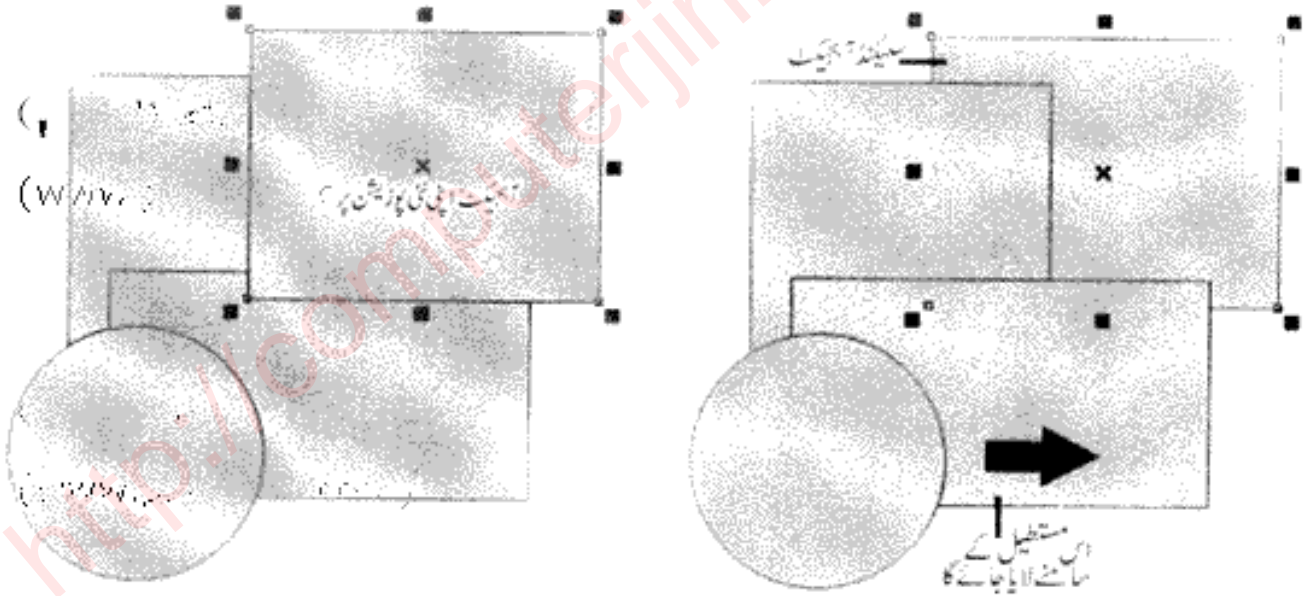
- ◆ آبجیکٹ کو ترتیب میں سب سے اوپر لانے کیلئے Shift+PageUp دبائیں (Arrange، Order اور To Font بھی سلیکٹ کر سکتے ہیں)۔

شکل 13.3..... سلیکٹڈ آبجیکٹ کا Stacking آرڈر بدلنے کے لیے Order ذیلی مینو میں سے ایک کمانڈ سلیکٹ کریں۔

- ◆ اگر آبجیکٹ کو سب سے اوپر کی بجائے ایک نمبر اوپر لانا ہے (یعنی مثلاً تیسرے کی بجائے دوسرے نمبر پر) تو Ctrl+PageUp دبائیں (Arrange، Order، Forward One)۔

- ◆ اگر آبجیکٹ کو کسی مخصوص آبجیکٹ کے سامنے لانا ہو تو Arrange، Order، In Font of سلیکٹ کریں۔ ماؤس پوائنٹر ایک موٹے کالے تیر کی شکل اختیار کر لے گا۔ اب اس آبجیکٹ کو کلک کریں جسے سلیکٹ کیے ہوئے آبجیکٹ کے پیچھے لانا ہو (شکل

13.4 اور 13.5)۔

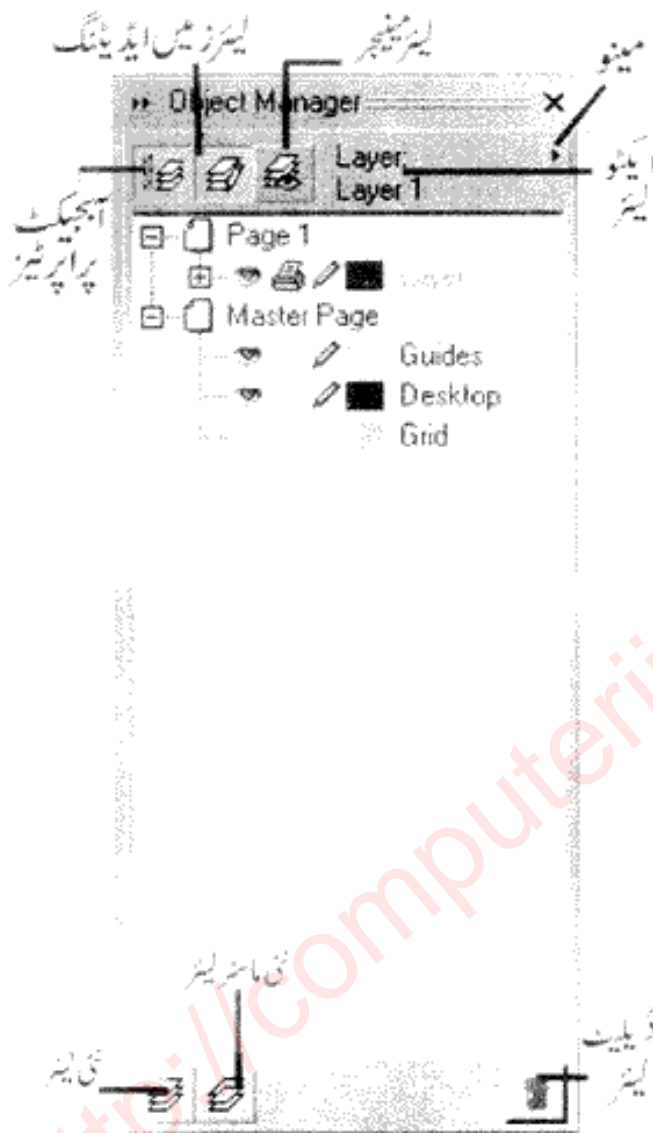
- اگر آبجیکٹ کو سب سے نیچے کرنا ہے تو Shift+PageDn دبائیں (To Back'Order'Arrange)۔
- آبجیکٹ کو سب سے نیچے کی بجائے صرف ایک نمبر نیچے کرنا ہے (یعنی دوسرے کی بجائے تیسرے نمبر پر) تو Ctrl+PageDn دبائیں (Back One'Order'Arrange)۔
- اگر آبجیکٹ کو کسی مخصوص آبجیکٹ کے پیچھے کرنا ہو تو Arrange' In Back Of'Order سلیکٹ کریں۔ ماؤس پوائنٹر ایک موٹے کالے تیر کی شکل اختیار کر لے گا۔ اب اس آبجیکٹ کو کلک کریں جسے سلیکٹ کیے ہوئے آبجیکٹ کے اوپر لانا ہو (شکل 13.4 اور 13.5)۔

شکل 13.4...... مستطیل کو کلک کر کے سلیکٹ کیے ہوئے آبجیکٹ کو سامنے لے آئیں۔

شکل 13.5...... سلیکٹ کیا ہوا آبجیکٹ اپنی نئی پوزیشن پر آ گیا ہے۔

لیئرز پر کام کرنا

آبجیکٹ مینیجر ڈاکر (شکل 13.6) کی مدد سے آپ لیئرز بنانے اور ان پر کام کرنے کے قابل ہوتے ہیں۔ ہر لیئر کی سیٹنگز تعین کرتی ہیں کہ وہ پرنٹ ہوگا' نظر آئے گا یا ڈرا

کیا جائے گا۔

اگر آپ متعدد پیجز والا ایک ڈاکومنٹ بنا رہے ہیں تو ''ماسٹر لیئرز'' کا تعین بھی کر سکتے ہیں جس پر دی گئی تصاویر اور ٹیکسٹ ہر ایک پیج پر نظر آئے گا۔ مثلاً اگر آپ ایک کمپنی کا نیوز لیٹر ڈیزائن کر رہے ہیں تو لوگو صرف ماسٹر پیج پر رکھ دیں' اس کی کاپی ہر پیج پر آ جائے گی۔

شکل 13.6......آبجیکٹ مینیجر ڈاکر۔

آبجیکٹ مینیجر ڈاکر اوپن کرنے کے لیے Tools مینو میں سے Object Manager یا پھر Window مینو میں سے Dockers ' Object Manager سلیکٹ کر لیں۔

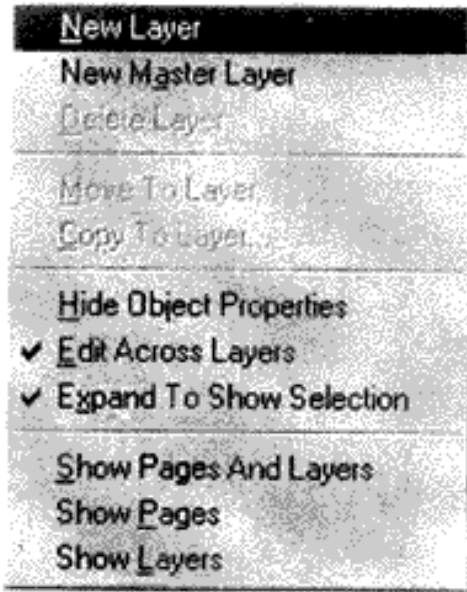
ایک نئی لیئر بنانا:

1- مندرجہ ذیل میں سے ایک کام کریں:

- ڈاکر کے نچلے حصے میں New Layer بٹن کلک کریں۔
- آبجیکٹ مینیجر کے خالی حصہ میں رائیٹ کلک کریں اور ظاہر ہونے والے

مینو (شکل 13.7) میں سے New Layer سلیکٹ کرلیں۔

نئی لیئر سابقہ لیئر کے اوپر ظاہر ہو جائے گی (شکل 13.8)۔

New Layer
New Master Layer
Delete Layer
Move To Layer
Copy To Layer
Hide Object Properties
✔ Edit Across Layers
✔ Expand To Show Selection
Show Pages And Layers
Show Pages
Show Layers

شکل 13.7.....اس رائیٹ کلک مینو میں سے New Layer سلیکٹ کریں۔

شکل 13.8.....اگر چاہیں تو نئی لیئر کو اپنی مرضی کا نام دیا جاسکتا ہے۔

2- لیئر کو نام دیں یا وہی نام رہنے دیں اور Enter دبائیں۔ نئی لیئر سرخ رنگ میں ڈسپلے کی جاتی ہے تاکہ اس کے ایکٹو ہونے کا پتہ چل سکے۔

مختلف لیئر پر کام کرنا:

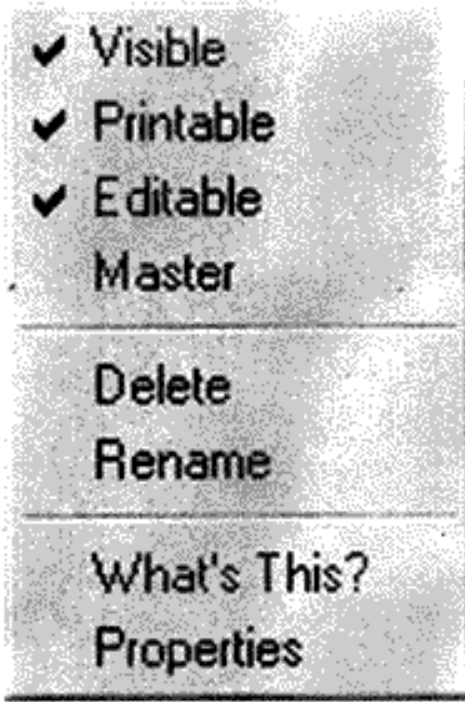
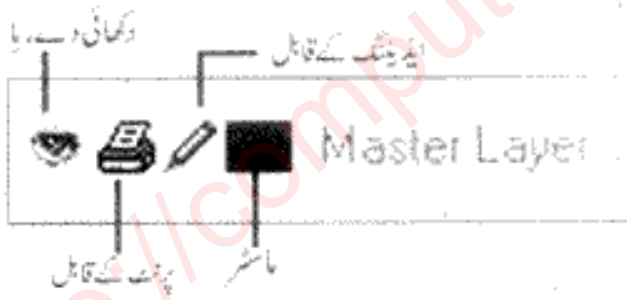
◆ جس لیئر پر کام کرنا ہو اسے ایکٹو کرنے کے لیے اس کا نام کلک کریں۔ اس لیئر کا نام سرخ ہو جائے گا۔ اب بنائے جانے والے نئے آبجیکٹس اسی لیئر پر ہوں گے۔

لیئر کی سیٹنگز بدلنا:

◆ لیئر کے نام کو رائیٹ کلک کریں اور ظاہر ہونے والے مینو میں سے (شکل 13.9) مطلوبہ سیٹنگز سلیکٹ کرلیں۔ سلیکٹ کی ہوئی

سیٹنگ کے ساتھ چیک کا نشان (✓) نظر آئے گا۔

- کسی لیول کی پراپرٹی کو فعال یا غیر فعال بنانے کے لیے متعلقہ آئیکن کلک کریں (شکل 13.10)۔ آئیکن گرے رنگ میں ہونے کا مطلب ہے کہ سیٹنگ فعال نہیں۔

✓ Visible
✓ Printable
✓ Editable
Master
Delete
Rename
What's This?
Properties

شکل 13.9...... آپ اس پاپ اپ مینو میں کسی لیئر کی پراپرٹیز سیٹ کر سکتے ہیں۔

شکل 13.10...... جس آئیکن کو فعال یا غیر فعال بنانا ہو اسے کلک کر دیں۔

لیئرز کی ترتیب بدلنا:

1- لسٹ میں سے لیئر کو کلک اور ڈریگ کر کے اوپر یا نیچے لے جائیں۔ ڈریگ کرنے کے دوران ایک کالے رنگ کی بار نشاندہی کرتی ہے کہ لیئر اس وقت کہاں رکھی جا رہی ہے۔

2- ماؤس بٹن چھوڑنے پر لیئر اپنی نئی پوزیشن پر چلی جاتی اور ایکٹو لیئر بن جاتی ہے۔

کسی آبجیکٹ کو مختلف لیئر پر لے جانا:

1- Object Manager ڈاکر میں آبجیکٹ کو کلک کریں اور اسے ڈریگ کر

کے اس لیئر والے سیکشن پر لے جائیں۔ یاد رہے کہ ہر لیئر میں آبجیکٹس کی ترتیب ان کے Stacking آرڈر کی نمائندگی کرتی ہے۔

-2 ماؤس بٹن چھوڑنے پر آبجیکٹ اس لیئر پر چلا جائے گا۔

آبجیکٹ کو کسی لیئر پر موو یا کاپی کرنا:

-1 آبجیکٹ کو آبجیکٹ مینیجر ڈاکر یا ڈرائنگ ونڈو میں سلیکٹ کریں۔

-2 آبجیکٹ مینیجر ڈاکر کے بالائی دائیں کونے میں بنی مثلث کلک کر کے مینو اوپن کریں، اور پھر اس میں سے Move to Layer یا Copy to Layer سلیکٹ کریں (شکل 13.11)۔

New Layer
New Master Layer
Delete Layer
Move To Layer...
Copy To Layer...
Hide Object Properties
Edit Across Layers
✔ Expand To Show Selection
Show Pages And Layers
Show Pages
Show Layers

شکل 13.11...... کاپی ٹو لیئر کمانڈ آبجیکٹ کو کاپی کرتی ہے جبکہ موو ٹو لیئر کمانڈ استعمال کرنے سے آبجیکٹ نئی لیئر پر منتقل ہو جاتا ہے۔

-3 آبجیکٹ مینیجر ڈاکر میں اس لیئر کو سلیکٹ کریں جس میں آبجیکٹ کو کاپی یا موو کرنا ہو۔ آبجیکٹ وہاں چلا جائے گا۔

نارمل لیئر کو ماسٹر اور ماسٹر کو نارمل بنانا:

- لیئر کے نام کو رائیٹ کلک کریں اور ظاہر ہونے والے مینو میں سے Master سلیکٹ کر لیں (شکل 13.9)۔

- آبجیکٹ مینیجر ڈاکر (شکل 13.10) میں Master آئیکن کلک کریں۔
- لیئر کو ڈریگ کر کے Master Page سیکشن میں لائیں یا وہاں سے باہر لے جائیں۔

لیئر کو ڈیلیٹ کرنا:

لیئر کو رائیٹ کلک کریں اور ظاہر ہونے والے مینو (شکل 13.9) میں سے Delete سلیکٹ کرلیں۔

☆ **ٹپس** ...... سٹیٹس بار پر ہمیشہ نظر رکھیں۔ یہ آپ کو بتاتی رہے گی کہ سلیکٹڈ آبجیکٹ کس لیئر پر ہے۔

☆ ...... آپ آبجیکٹ مینیجر ڈاکر میں کسی آبجیکٹ کا نام کلک کر کے اسے سلیکٹ کر سکتے ہیں۔ آپ کسی لیئر کے اندر کسی سلیکٹڈ آبجیکٹ کو ڈریگ کرنے کے ذریعہ اس کا Stacking آرڈر تبدیل کر سکتے ہیں۔

☆ ...... اگر آپ نے ایک لیئر پر کام ختم کرلیا ہے اور اس میں بھولے سے بھی کوئی تبدیلی نہیں کرنا چاہتے تو Pencil آئیکن کلک کرنے سے وہ تبدیل نہیں کی جاسکے گی۔ اگر Edit Across Layers آپشن سلیکٹ نہ ہوئی ہو تو آپ آبجیکٹ کو inactive لیئر سے ایکٹو لیئر میں نہیں لا سکیں گے۔

☆ ...... کسی پیچیدہ ڈرائنگ میں کبھی کبھی لیئرز پر الگ الگ کام کرنا زیادہ آسان رہتا ہے۔ آپ دیگر لیئرز کی Visible پراپرٹی کو غیر فعال بنا کر انہیں عارضی طور پر چھپا سکتے ہیں۔

☆ ...... ایک سے زائد لیئرز کو بھی Master کا درجہ دینا ممکن ہے۔ ایک نئی ماسٹر لیئر بنانے کے لیے آبجیکٹ مینیجر ڈاکر کے دائیں بالائی کونے میں مثلث کو کلک کریں اور مینو میں سے New Master Layer سلیکٹ کرلیں (شکل 13.11)۔

سبق 14

آبجیکٹ ارینج منٹ

اس سبق میں کورل ڈرا 11 کی Arrange کمانڈز کا استعمال بتایا جائے گا۔ اس کے علاوہ آپ آبجیکٹ میں متعدد اہم تبدیلیاں لانا بھی سیکھیں گے۔

آپ ماؤس کے چند ایک کلک کے ذریعہ حیرت انگیز کام کر سکتے ہیں۔ Arrange مینو کی بہت سی کمانڈز (گروپ، کمبائن، لاک، ٹرانسفارمیشن اور Shaping وغیرہ) کورل ڈرا کے نہایت آسان ٹولز میں شامل ہیں۔ یاد رہے کہ ٹیکسٹ کے بلاکس بھی آبجیکٹس ہوتے ہیں اور ارینج مینو کی کمانڈز اس پر بھی لاگو ہوتی ہیں۔

آبجیکٹس کی گروپنگ

آبجیکٹس کی گروپنگ کر دینے سے وہ ایک ہی آبجیکٹ کی صورت اختیار کر جاتے ہیں۔ مثلاً اگر آپ متعدد آبجیکٹس کو اسی ترتیب میں کسی اور جگہ پر منتقل کرنا چاہتے ہیں تو انہیں گروپ کر کے بیک وقت ڈریگ کیا جا سکتا ہے۔

گروپ کو دی گئی فارمیٹنگ بھی اس میں شامل تمام آبجیکٹس پر اثر انداز ہوتی ہے۔

آبجیکٹس کو گروپ کرنے کا طریقہ ذیل میں دیا گیا ہے:

1- Pick ٹول کی مدد سے دو یا زائد آبجیکٹس کو سلیکٹ کریں۔ آپ ان آبجیکٹس کے گرد مارکوئی ڈرا کر کے (شکل 14.1) بھی انہیں سلیکٹ کر سکتے ہیں۔

شکل 14.1......آبجیکٹس کو مارکوئی ڈرا کرنے کے ذریعہ سلیکٹ کرنا بھی ممکن ہے۔

شکل 14.2......گروپ کو سلیکٹ کرنے پر اس میں شامل تمام آبجیکٹس کے گرد ہینڈلز ظاہر ہو گئے ہیں۔

2- Arrange Group سلیکٹ کریں یا Ctrl+G دبائیں۔ اب ان سارے آبجیکٹس کو ایک ہی تصور کیا جائے گا اور ایک آبجیکٹس کو سلیکٹ کرنے پر سارا گروپ سلیکٹ ہوگا (شکل 14.2)۔

آبجیکٹس کو اَن گروپ کرنا:

1- Pick ٹول کی مدد سے گروپ کیے گئے آبجیکٹس کو سلیکٹ کریں۔

2- Arrange مینو میں سے Ungroup سلیکٹ کریں یا Ctrl+U دبادیں۔

☆ ٹپس ...... کسی پیج پر موجود سبھی آبجیکٹس کو اَن گروپ کرنے کے لیے Arrange' Ungoup All سلیکٹ کریں۔

☆ ...... آپ Ctrl کی دبا کر گروپ کے کسی آبجیکٹ کو کلک کریں تو وہ علیحدہ بھی سلیکٹ ہو جائے گا۔

آبجیکٹس کو لاک کرنا

کسی آبجیکٹ کو لاک کر دینے سے اسے اس کی جگہ سے ہلانا ممکن نہیں رہتا۔ یہ فیچر بالخصوص پیچیدہ ڈرائنگز کے معاملے میں مفید ثابت ہوتا ہے۔ مکمل کیے گئے آبجیکٹس کو لاک کیا جاسکتا ہے۔ اس طرح ان میں غلطی سے کوئی تبدیلی نہیں ہو سکے گی۔

کسی آبجیکٹ کو لاک کرنے کے لیے:

1- Pick ٹول کی مدد سے اس آبجیکٹ کو سلیکٹ کریں جسے لاک کرنا ہو۔

2- Arrange' Lock Object سلیکٹ کریں۔ ایسا کرنے پر آبجیکٹ کے ہینڈلز چھوٹے چھوٹے تالوں کی شکل اختیار کر لیں گے (شکل 14.3)۔

اب آبجیکٹ میں کوئی تبدیلی کرنے سے پہلے اسے اَن لاک کرنا ہوگا۔

شکل 14.3......آبجیکٹ کو لاک کیا گیا ہے۔

آبجیکٹ کو اَن لاک کرنے کے لیے:

1- لاک کیے ہوئے آبجیکٹ کو سلیکٹ کریں۔

2- اب Arrange' Unlock Object سلیکٹ کریں۔

☆ ٹپس ......کورل ڈرا میں کسی بھی قسم کے آبجیکٹ کو لاک کیا جا سکتا ہے ...... مثلاً کوئی بھی سنگل آبجیکٹ یا آبجیکٹس کا گروپ۔

Arrange' Unlock All Object اس پیج پر تمام لاک کیے ہوئے آبجیکٹس اَن لاک ہو جائیں گے۔

آبجیکٹس کے حصے الگ کرنا اور جوڑنا

آبجیکٹس کو کمبائن (Combine) کیے جانے پر لائنیں اور Shapes باہم مدغم ہو کر نئی Shapes بناتی ہیں۔ آبجیکٹس کو ایک دوسرے کے اوپر آئے ہوئے ایریاز ختم ہو جاتے ہیں' اور Clipping holes بن جاتے ہیں جن کے ذریعہ آپ دیکھ سکتے ہیں کہ

کھینچ لیا ہے۔

Combine کمانڈ کی مدد سے بلیک/وائیٹ گرافک ایفیکٹ بنایا جا سکتا ہے جس میں آدھی ڈرائنگ کالی اور آدھی سفید ہوتی ہے۔

بلیک/وائٹ گرافک بنانے کے لیے:

1- کلوزڈ پاتھ بنائیں اور اس میں کالا رنگ فل کر دیں (شکل 14.4)۔

2- Rectangle ٹول کی مدد سے گرافک کے نصف حصے کے اوپر ایک مستطیل بنائیں (شکل 14.5)۔

شکل 14.4......ایک کلوز پاتھ والا آبجیکٹ بنایا گیا ہے۔

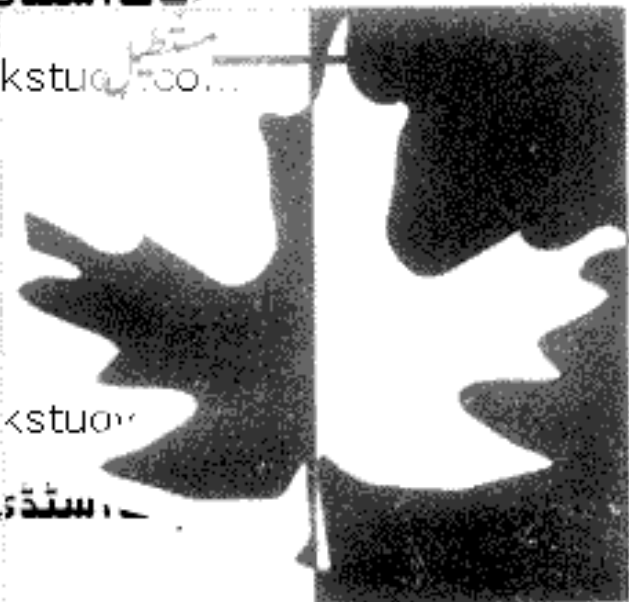
شکل 14.5......آبجیکٹ کے آدھے حصے پر مستطیل ڈرا کیا گیا ہے۔

3- مستطیل کو کالے رنگ سے فل کریں۔ گرافک کا نچلا حصہ اوجھل ہو جائے گا۔

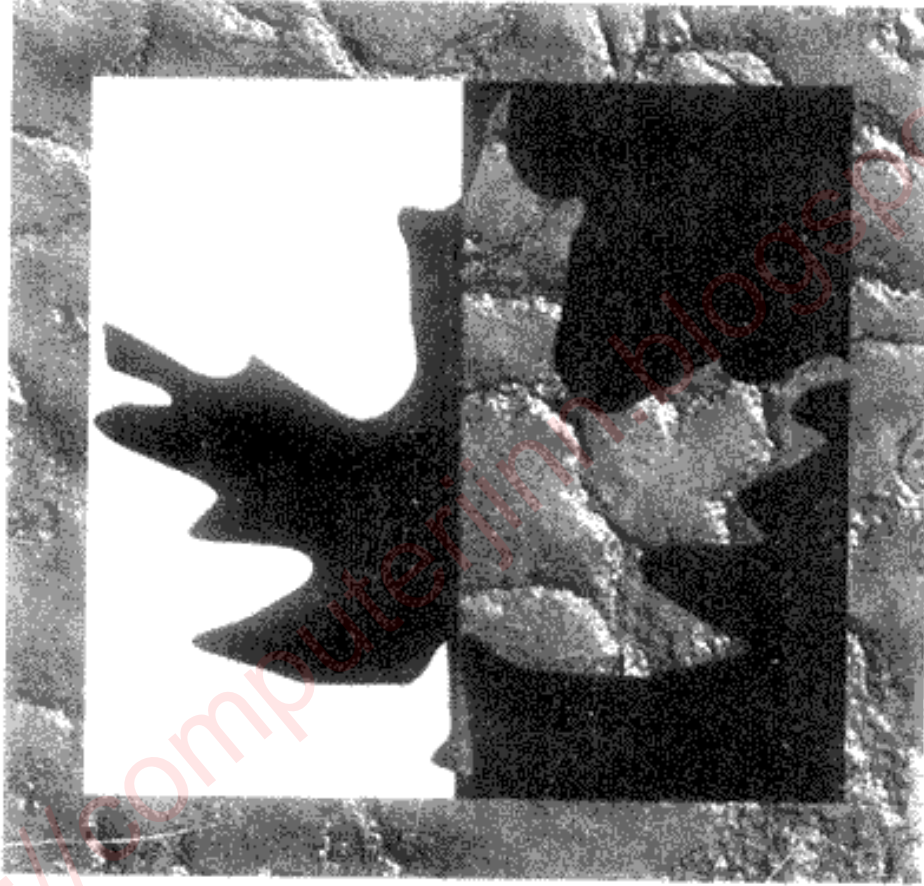
4- Pick ٹول کی مدد سے مارکوئی ڈرا کر کے دونوں آبجیکٹس کو سلیکٹ کریں۔

5- Arrange' Combine سلیکٹ کریں یا Ctrl+L دبائیں۔ گرافک کا مستطیل کے نیچے آیا ہوا نصف حصہ ایک کٹ آوٹ بن جاتا ہے (شکل 14.6)۔

6- تصویر کے بائیں حصے کے لیے بھی اسی طرح کی ایک مستطیل بنائیں' Shift+PageDn دبا کر اسے آبجیکٹ کے نیچے لے جائیں اور سفید رنگ سے فل کر دیں (شکل 14.7)۔

شکل 14.6..... Combine کمانڈ استعمال کر کے تصویر کے نصف حصے کو کٹ آوٹ بنا دیں۔

شکل 14.7..... تصویر کے بائیں حصے کے لیے بھی ایک مستطیل بنائیں اور اسے سفید رنگ سے فل کر دیں۔

☆ **ٹپس** ...... ڈرائنگ کو ایک دلچسپ تاثر دینے کے لیے دونوں آبجیکٹس کے اوپر ایک بڑا ڈبہ بنائیں (یہ ڈبہ ڈرائنگ کے لیے فریم کا کام دے گا) Shift+PageDn دبا کر فریم کو تصویر کے پیچھے بھیج دیں۔ کمبائن کردہ آبجیکٹس کے ذریعہ بنایا گیا کٹ آؤٹ بڑے ڈبے کے فل کلر یا ٹیکسچر کو اطراف میں دکھاتا ہے (شکل 14.8)۔

☆ ...... آپ یہ تیکنیک ٹیکسٹ کے لیے بھی استعمال کر سکتے ہیں (شکل 14.9)۔

شکل 14.8 ...... ڈرائنگ کے پیچھے بنایا گیا ٹیکسچر والا ڈبہ خوبصورتی پیدا کرتا ہے۔

شکل 14.9 ...... بلیک / وائٹ تیکنیک کو ٹیکسٹ پر لاگو کرنا بھی ممکن ہے۔

آبجیکٹس کے حصے الگ کرنا:

جس طرح گروپ یا لاک کیے ہوئے آبجیکٹس کو ان لاک کرنے کی کمانڈز موجود ہیں،

اس طرح آپ کمبائن کیے ہوئے آبجیکٹس کو Break Apart کمانڈ کے ذریعے الگ الگ بھی کر سکتے ہیں۔

آبجیکٹس کے حصوں کو الگ الگ کرنے کے لیے:

1- کمبائن کیے ہوئے آبجیکٹس کو سلیکٹ کریں۔

2- Arrange، Break Apart سلیکٹ کریں یا Ctrl+K دبائیں۔
آبجیکٹس اپنی اصل حالت میں آ جائیں گے اور آپ ان پر الگ الگ کام کرنے کے قابل ہوں گے۔

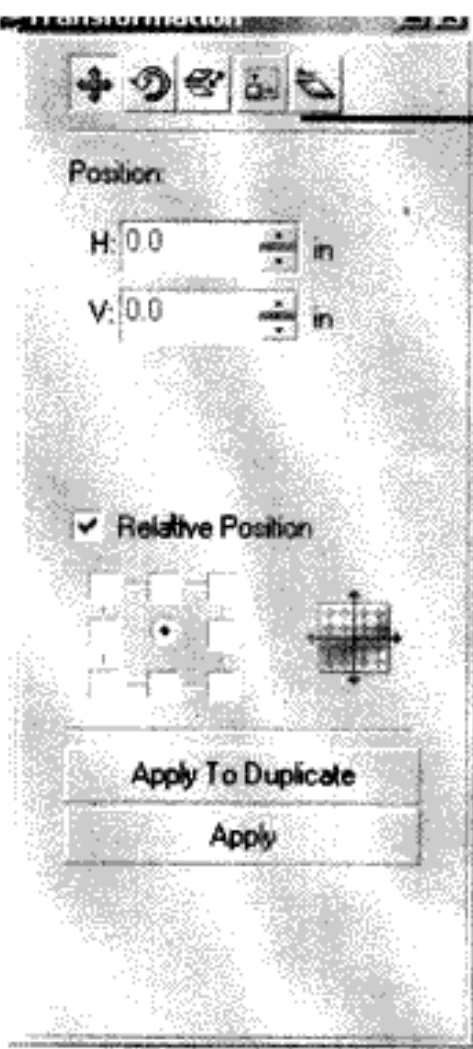
■ **نوٹ** ...... سلیکٹ کیے ہوئے آبجیکٹ کی بنیاد پر ہی کمانڈ کا نام Break Curve بھی ہو سکتا ہے۔

کلپ آرٹ امیجز پر کام کرنا

بہت سے کلپ آرٹ امیجز متعدد آبجیکٹس کے گروپ پر مشتمل ہوتے ہیں۔ ان گرافکس کے حصوں کو علیحدہ کر کے آپ کلپ آرٹ کو اپنی ضرورت کے مطابق بنا سکتے ہیں۔

کسی آبجیکٹ کو سلیکٹ کرنے کے بعد Arrange مینو میں اگر Break Aprart کمانڈ دستیاب ہو تو اس کا مطلب ہے کہ وہ آبجیکٹ گروپ یا کمبائن کیا گیا ہے۔

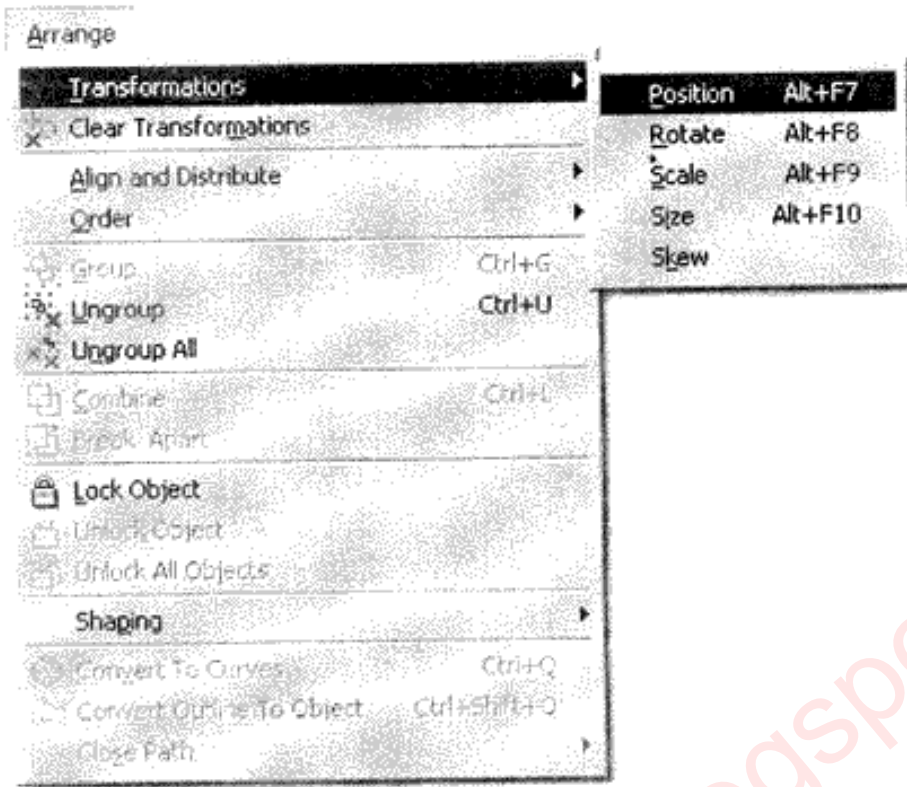
آبجیکٹس کے انداز بدلنا

ٹرانسفارمیشن ڈاکر (شکل 14.10) میں آبجیکٹس کی پوزیشن، روٹیشن، زاویہ، سکیل، سائز اور skew سیٹ کرنے کی آپشنز موجود ہیں۔ یہ کام Transform ٹول بار (شکل 14.11) کی مدد سے بھی کیے جا سکتے ہیں۔

شکل 14.10 ...... سکرین پر آبجیکٹ کی پوزیشن متعین کرنے کے لیے ٹرانسفارمیشن ڈاکر استعمال کریں۔

شکل 14.11 ...... یا ٹرانسفارم ٹول بار سے بھی کام لیا جا سکتا ہے۔

ٹرانسفارمیشن ڈاکر اوپن کرنے کے لیے Window ‘Dockers ‘Transformation اور پھر پانچ ٹیبز میں سے ایک سلیکٹ کر لیں۔ یا آپ Arrange ‘Transformation بھی سلیکٹ (شکل 14.12) کر سکتے ہیں۔

ڈاکر اوپن ہو کر منتخب کردہ کمپوننٹ دکھاتا ہے۔

ٹرانسفارم ٹول بار کو اوپن کرنے کے لیے Window ‘ Toolbars ‘ Transform سلیکٹ کریں۔ ٹرانسفارم ٹول بار فلوٹنگ صورت میں ظاہر ہوتی ہے، جسے ڈریگ کر کے سکرین پر کہیں بھی رکھا جا سکتا ہے۔

شکل 14.12......Arrange مینو میں Transformations کا ذیلی مینو۔

آبجیکٹ کو پوزیشن دینا

ٹرانسفارمیشنز ڈاکر کی Position ٹیب (شکل 14.10) پر آپ ایک سلیکٹ کیے ہوئے آبجیکٹ کی پوزیشن کا تعین کر سکتے ہیں۔ اگر چاہیں تو سلیکٹڈ آبجیکٹ کی بجائے اس کا ایک ڈپلیکیٹ بنا کر یہ تبدیلیاں اس پر لاگو کی جا سکتی ہیں۔

آبجیکٹ کو سکرین پر نئی پوزیشن دینے کے لیے:

1- جس آبجیکٹ کو حرکت دینی ہو اسے سلیکٹ کریں۔

2- آبجیکٹ کی پوزیشن کو رُولر کوآرڈی نیٹس کے برابر لانے کے لیے Relative Position چیک باکس کو آف کر دیں اور نئی H یعنی افقی اور V یعنی عمودی ویلیوز انٹر کریں۔

یا

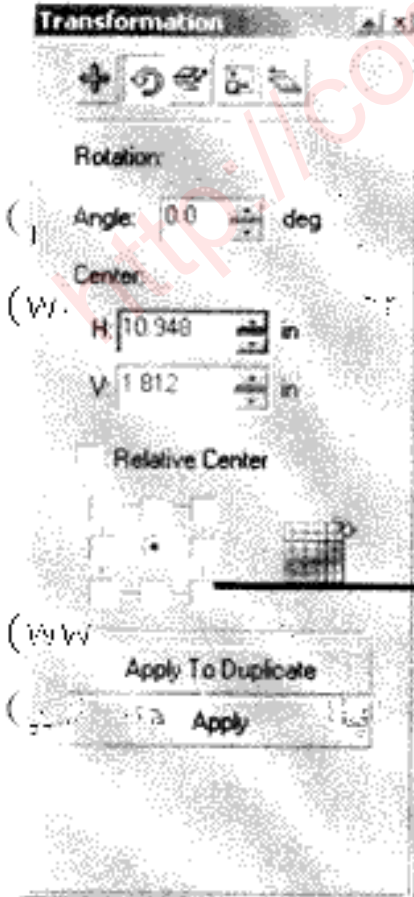
آبجیکٹ کو اس کی موجودہ پوزیشن کی نسبت سے حرکت دینے کے لیے Relative Position چیک باکس کو آن کریں اور H اور V کا مطلوبہ فاصلہ انٹر کریں۔

3- Apply کلک کرنے سے آبجیکٹ نئی پوزیشن پر آ جاتا ہے۔ اگر Apply

to Duplicate کو کلک کیا جائے تو اصل آبجیکٹ تو وہیں رہے گا مگر اس کی ایک کاپی نئی پوزیشن پر منتقل ہو جائے گی۔

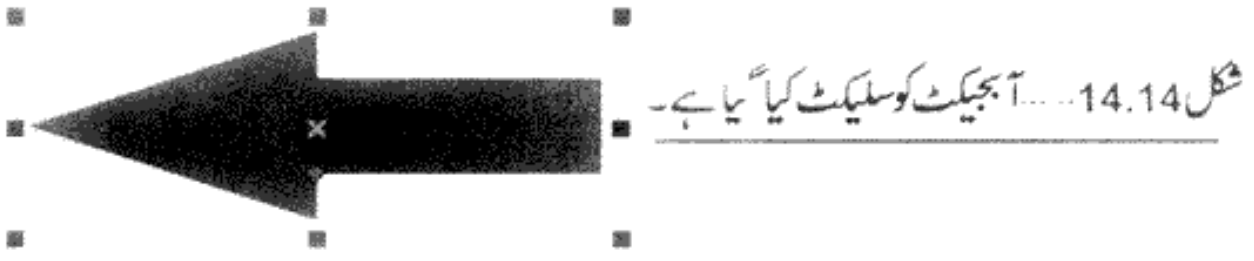
☆ٹپ ...... سیلیکٹڈ آبجیکٹ کی سکرین پر پوزیشن سیٹ کرنے کے لیے ٹرانسفارم ٹول بارسے بھی کام لیا جاسکتا ہے۔ اس کے X اور Y ٹیکسٹ باکسز میں نئی افقی اور عمودی ویلیوز انٹر کرنا ہوں گی۔ اس بارے کے دائیں کونے میں Relative to Object آئیکن اوپر بیان کردہ چیک باکس والا ہی کام کرتا ہے۔

آبجیکٹ کو گھمانا

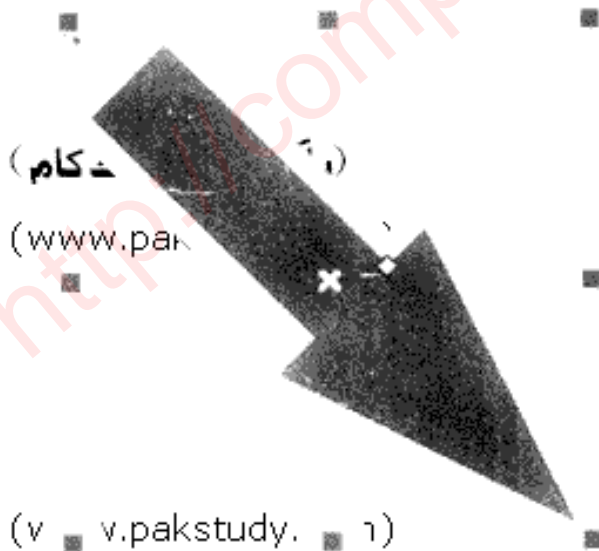
سبق 12 میں آپ نے ایک ٹیکسٹ آبجیکٹ کو گھمانے کے لیے روٹیشن ہینڈلز اور فری ٹرانسفارم ٹول کا استعمال سیکھا تھا۔ ٹرانسفارمیشنز ڈاکر کی Rotate ٹیب کو بھی استعمال میں لاکر آپ کسی آبجیکٹ پر بھی یہی تیکنیک لاگو کر سکتے ہیں (شکل 14.13)۔

شکل 14.13...... آبجیکٹ کو گھمانے کے لیے ٹرانسفارمیشنز ڈاکر کی Rotate ٹیب سے کام لیں۔

ایک آبجیکٹ کو گھمانے کے لیے:

1- جس آبجیکٹ کو گھمانا ہو اسے سلیکٹ کریں (شکل 14.14)۔

شکل 14.14۔۔۔۔۔آبجیکٹ کو سلیکٹ کیا گیا ہے۔

2- Angle ٹیکسٹ باکس میں آبجیکٹ کو گھمانے کے لیے زاویے کی ڈگری انٹر کریں (منفی ویلیو کلاک وائز اور مثبت ویلیو اینٹی کلاک وائز حرکت دے گی)۔

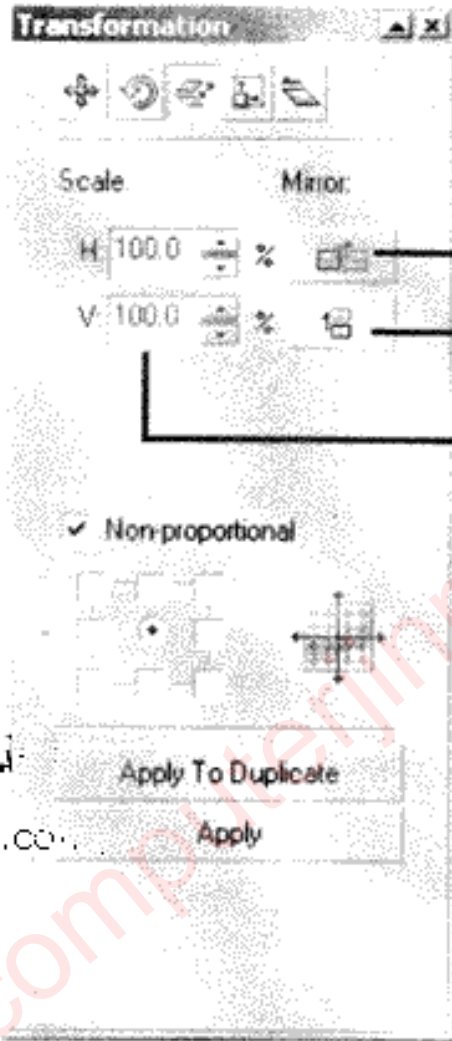
3- اگر آپ آبجیکٹ کے کسی ایک ہینڈل کو مرکزی نقطہ بنا کر آبجیکٹ کو اس کے گرد گھمانا چاہتے ہیں تو متعلقہ چیک باکس کو آن کر دیں۔

4- Apply کلک کرنے سے تبدیلی لاگو ہو جائے گی (شکل 14.15)۔ Apply to Duplicate کلک کیا جائے تو اصل آبجیکٹ کی ایک کاپی بنا کر تبدیلی اس پر لاگو کی جائے گی۔

شکل 14.15۔۔۔۔۔اس آبجیکٹ کو 45o (کلاک وائز) کے زاویہ پر گھمایا گیا ہے۔

یاد رہے کہ آپ یہ کام ٹرانسفارم ٹول بار میں ویلیوز انٹر کر کے بھی کر سکتے ہیں۔

آبجیکٹ کا سائز تبدیل کرنا

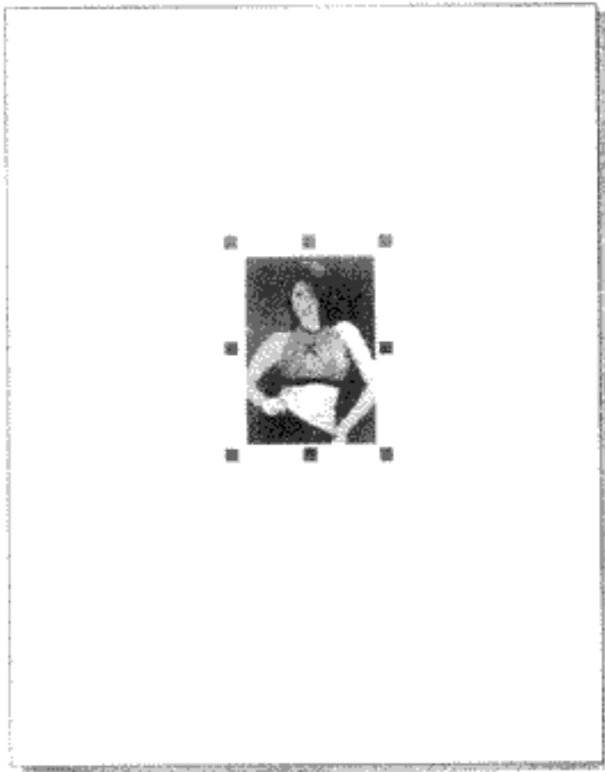
آبجیکٹ کو افقی، عمودی یا دونوں لحاظ سے چھوٹا بڑا کرنا Scaling کہلاتا ہے۔ سبق 4

میں آپ کو ہینڈل ڈریگ کرنے کے ذریعہ آبجیکٹ کو سکیل کرنا سکھایا گیا۔ تاہم آپ آبجیکٹس کی بالکل درست سکیلنگ کے لیے ٹرانسفارمیشنز ڈاکر کی Scale and Mirror ٹیب (شکل 14.16) استعمال کر سکتے ہیں۔

شکل 14.16......سکیل اینڈ مرر ٹیب میں آبجیکٹ کو ری سائز کرنا اور پلٹنا ممکن ہے۔

آبجیکٹ کو سکیل کرنے کے لیے یہ طریقہ اختیار کریں:

1- سکیل کرنے کے لیے آبجیکٹ کو سلیکٹ کریں (شکل 14.17)۔

2- H اور V ٹیکسٹ باکسز میں افقی اور عمودی فیصد انٹر کریں۔ 100 فیصد موجودہ سائز، 50 فیصد نصف اور 200 دوگنا بڑا کر دیتا ہے۔

3- آبجیکٹ کو افقی اور عمودی دونوں لحاظ سے متناسب طور پر سکیل کرنے کے لیے Non-proportional چیک باکس کو آف کر دیں۔

شکل 14.17......ہم اس تصویر کوسکیل کرنا چاہتے ہیں۔

4- Apply کلک کر کے سلیکٹڈ آبجیکٹ کو سکیل کریں (شکل 14.18) یا اگر اس کی ایک کاپی بنا کر اس پہ سکیلنگ لاگو کرنی ہے تو Apply to Duplicate کلک کرنا ہوگا۔

شکل 14.18......آبجیکٹ کو 200 فیصد سکیل کیا گیا ہے۔

آبجیکٹ کو پلٹنا

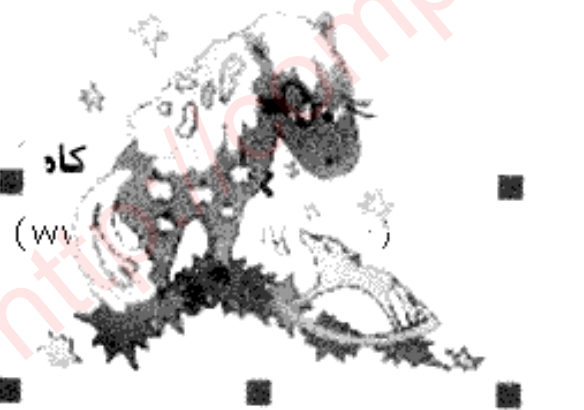
آبجیکٹ کو افقی، عمودی یا دونوں لحاظ سے پلٹنے کو Mirroring کہتے ہیں۔ آپ ایک

سنٹر ہینڈل کو ڈریگ یا ٹرانسفارمیشنز ٹول بار کی Scale and Mirror ٹیب کے ذریعہ بھی آبجیکٹ کو پلٹ سکتے ہیں (شکل 14.16)۔

اس کا طریقہ نیچے دیا گیا ہے:

1- پلٹنے کے لیے آبجیکٹ کو سلیکٹ کریں۔ اس کے گرد آٹھ ہینڈلز ظاہر ہو جائیں گے (شکل 14.19)۔

2- Ctrl کی دبا کر بائیں یا دائیں طرف والے درمیانے ہینڈل کو مخالف سمت میں ڈریگ کریں۔ آبجیکٹ پلٹ جائے گا (شکل 14.20)۔

شکل 14.19......دائیں طرف والا درمیانی ہینڈل بائیں سمت میں ڈریگ کرنے سے

شکل 14.20....... . . . امیج افقی رخ پر پلٹ گیا ہے۔

یا پھر

Ctrl کی دبا کر بالائی یا زیریں درمیانے ہینڈل کو بالترتیب نیچے یا اوپر کی سمت میں ڈریگ کر کے آبجیکٹ کو عمودی رخ پر بھی پلٹا جا سکتا ہے۔

ٹرانسفارمیشنز ڈاکر کی مدد سے آبجیکٹ کو پلٹنے کے لیے:

1- آبجیکٹ کو سلیکٹ کریں۔

2- Horizontal Mirror یا/اور Vertical Mirror بٹن کلک کریں۔

3- Apply کلک کرنے سے اصل آبجیکٹ پلٹا جائے گا۔ جبکہ Apply to Duplicate بٹن آبجیکٹ کی ایک کاپی بنا کر اسے پلٹنے کے لیے ہے۔

☆ ٹپس ...... Mirror بٹنز پراپرٹی ٹول بار اور ٹرانسفارم ٹول بار پر بھی موجود ہیں (شکل 14.21)۔

☆ ...... اوریجنل آبجیکٹس کو گھمانے اور پلٹنے کے ذریعہ آپ بہ آسانی خوبصورت بارڈرز بھی بنا سکتے ہیں۔

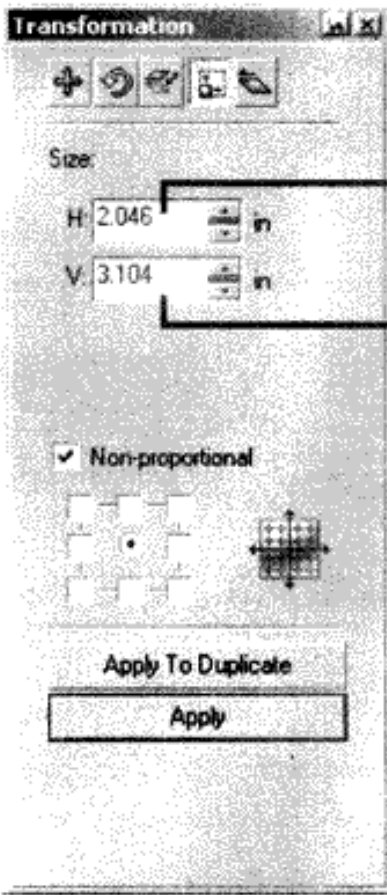
شکل 14.21 ...... پراپرٹی اور ٹرانسفارم ٹول بار پر mirror بٹنز۔

آبجیکٹ کو سائز دینا

سائزنگ کا عمل بھی سکیلنگ جیسا ہے۔ لیکن اس کے لیے آپ فیصد کی بجائے بالکل درست پیمائش (مثلاً "4" x 2) انٹر کرتے ہیں۔ یہ پیمائش ٹرانسفارمیشنز ڈاکر کی Size ٹیب میں (شکل 14.22) انٹر کی جاتی ہے۔

کسی آبجیکٹ کا سائز سیٹ کرنے کے لیے:

1- آبجیکٹ کو سلیکٹ کریں۔

2- آبجیکٹ کو متناسب طور پر ری سائز کرنے کے لیے Non-proportional چیک باکس کو آف کر دیں اور اس کے بعد H (افقی) یا V (عمودی) پیمائش انٹر کریں۔

شکل 14.22......Size ٹیب آبجیکٹ کو بالکل درست سائز دینے کے لیے ہے۔

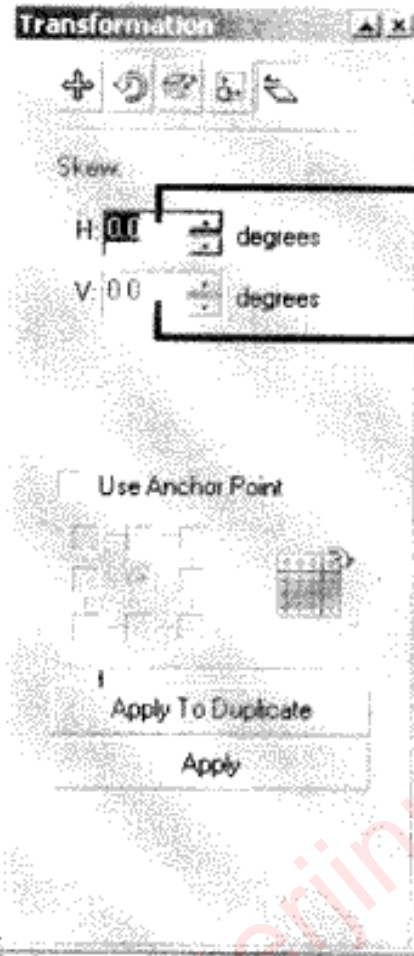
3- Apply کلک کرنے سے آبجیکٹ ری سائز ہو جائے گا' جبکہ Apply to Duplicate بٹن کا مقصد آبجیکٹ کی ایک کاپی بنا کر اسے ری سائز کرنا ہے۔

☆ٹپ...... پراپرٹی اور ٹرانسفارم ٹول بار کے موزوں ٹیکسٹ باکسز میں نئی ویلیوز انٹر کر کے بھی آبجیکٹ کو ری سائز یا سکیل کیا جا سکتا ہے (شکل 14.23)۔ بس ویلیو انٹر کریں اور Enter دبا دیں۔

شکل 14.23...... پراپرٹی اور ٹرانسفارم ٹول بار پر ری سائز اور سکیل کرنے کے لیے ٹیکسٹ باکسز۔

آبجیکٹ کو سکیو (Skew) کرنا

آبجیکٹ کو ترچھا کرنے یا جھکانے کو Skew کرنا کہتے ہیں۔ ٹرانسفارمیشنز ڈاکر کی

Skew ٹیب (شکل 14.24) میں ویلیوز انٹر کرنے یا سکیو ہینڈل ڈریگ کرنے کے ذریعہ یہ کام کیا جاسکتا ہے۔

شکل 14.24......سکیو ٹیب کی مدد سے آبجیکٹ کو سکیو کرنے کے زاویے سیٹ کریں۔

ٹرانسفارمیشنز ڈاکر کی مدد سے آبجیکٹ کو سکیو کرنے کے لیے:

1- آبجیکٹ کو سلیکٹ کریں۔

2- H یا/اور V ٹیکسٹ باکسز میں آبجیکٹ کو سکیو کرنے کے لیے زاویے کے درجے انٹر کریں (منفی ویلیو کلاک وائز اور مثبت ویلیو اینٹی کلاک وائز سکیو کرتی ہے)۔

3- Apply بٹن کلک کرنے سے آبجیکٹ سکیو ہو جائے گا (شکل 14.25)۔ اگر آبجیکٹ کی ایک کاپی بنا کر اس پر سکیو لاگو کرنا ہو تو Apply to Duplicate بٹن کلک کریں۔

شکل 14.25...... یہ ایک ہی آبجیکٹ کی نارمل اور سکیو کی ہوئی حالتیں ہیں۔

اگر ڈریگ کرنے کے ذریعہ آبجیکٹ کو سکیو کرنا چاہتے ہیں تو:

1- آبجیکٹ کو سلیکٹ کرنے کے بعد ایک مرتبہ پھر کلک کریں۔ اس کے گرد روٹیشن اور skew ہینڈل ظاہر ہو جائیں گے (شکل 14.26)۔

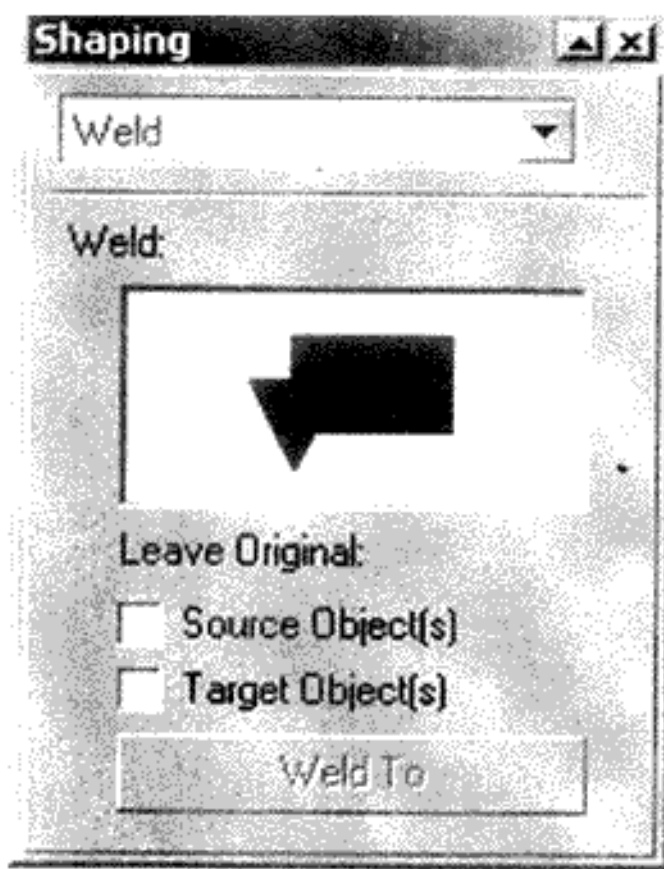
شکل 14.26...... آبجیکٹ کے سکیو ہینڈلز کو ڈریگ کر کے بھی مطلوبہ نتائج حاصل کیے جاسکتے ہیں۔

2- چار سکیو ہینڈلز میں سے ایک کو کلک اور ڈریگ کریں۔

3- جب تسلی ہو جائے تو ماؤس بٹن چھوڑ دیں۔

آبجیکٹس کی Shapes پر کام کرنا

آپ مختلف اشکال پر کام کرنے کے لیے Shaping ڈاکر کے ذریعہ (شکل 14.27) کچھ زبردست طریقے اختیار کر سکتے ہیں۔ مثلاً:

Shaping
Weld
Weld:
Leave Original:
Source Object(s)
Target Object(s)
Weld To

شکل 14.27......Shaping ڈاکر کی Weld ٹیب ڈسپلے کی گئی ہے۔

ویلڈ کرنا......متعدد آبجیکٹس کو ایک ہی آبجیکٹ بنانا۔

Trim کرنا......متعدد آبجیکٹس کے اوپر نیچے آئے ہوئے حصوں کو کاٹ دینا۔

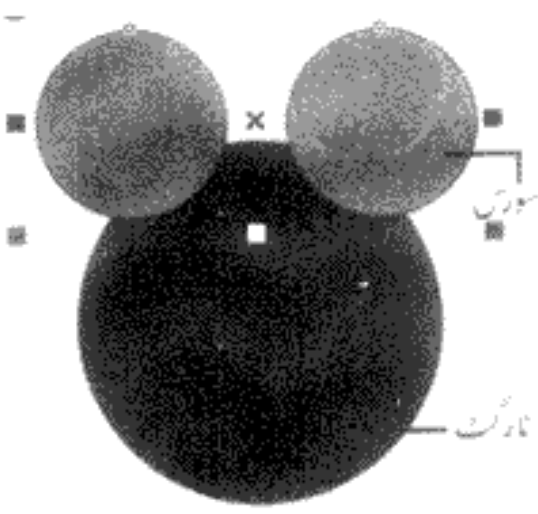
Intersect......متعدد آبجیکٹس کے اوپر نیچے آئے حصوں کی بنیاد پر نئے آبجیکٹس بنانا۔

آیئے اب ہم ان طریقوں کی باری باری وضاحت کرتے ہیں۔

آبجیکٹس کو ویلڈ کرنا:

ویلڈنگ کے ذریعہ آپ متعدد آبجیکٹس جوڑ کر ایک آبجیکٹ بناتے ہیں۔ ایک دوسرے کے اوپر آئے ہوئے آبجیکٹس کو ویلڈ کرنے سے واحد آوٹ لائن والا آبجیکٹ بنتا ہے۔ لیکن اگر آبجیکٹس ایک دوسرے کے اوپر نہیں آئے ہوئے اور آپ انہیں ویلڈ کرتے ہیں تو وہ الگ الگ ہوتے ہوئے بھی ایک ہی آبجیکٹ کے طور پر کام کریں گے۔

آبجیکٹس کو ایک دوسرے کے ساتھ ویلڈ کرنے کے لیے:

1- وہ آبجیکٹس سلیکٹ کریں جن کے ساتھ ٹارگٹ آبجیکٹ کو ویلڈ کرنا ہے (شکل 14.28)۔

شکل 14.28......سورس آبجیکٹس کو سلیکٹ کیا گیا ہے۔ غور کریں کہ تینوں آبجیکٹس کی آؤٹ لائنز الگ الگ ہیں۔

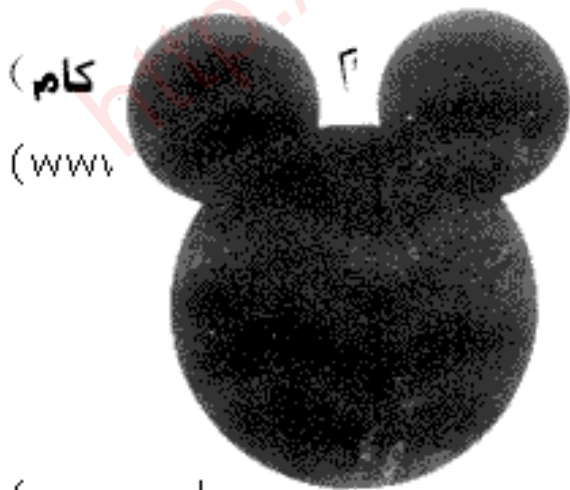
-2 Arrange ، Shaping ، Weld سلیکٹ کریں۔ Shaping ڈاکر ظاہر ہو جائے جس کی Weld ٹیب سامنے ہوگی (شکل 14.27)۔

-3 ٹارگٹ آبجیکٹ کی ایک کاپی برقرار رکھنے کے لیے Target Object(s) چیک باکس کو آن کر دیں۔

-4 سورس آبجیکٹس کی ایک کاپی برقرار رکھنی ہو تو Source Object(s) چیک باکس آن کریں۔

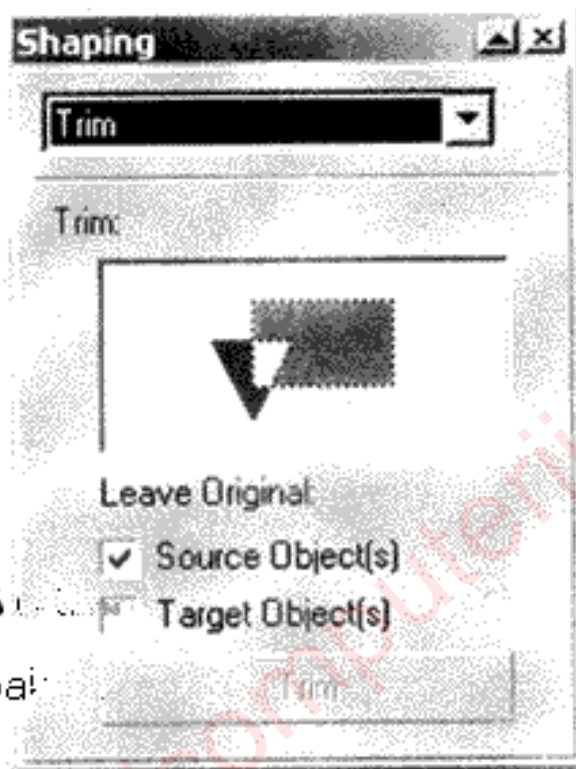
-5 Weld To بٹن کلک کریں۔

-6 اب ٹارگٹ آبجیکٹ کو کلک کریں۔

سلیکٹ کیے ہوئے آبجیکٹس ٹارگٹ آبجیکٹ کے ساتھ ویلڈ ہو جاتے ہیں اور اسی کے رنگ اور آؤٹ لائن کو اختیار کر لیتے ہیں (شکل 14.29)۔

شکل 14.29......تمام آبجیکٹس کا رنگ اور آؤٹ لائن ویلڈ ہونے کے بعد ایک جیسی ہو جاتی ہے۔

☆ٹپ ...... اگر سورس یا ٹارگٹ آبجیکٹس کی کاپیز رکھنے کی ضرورت نہیں ہے تو آپ تمام آبجیکٹس کو سلیکٹ کر کے پراپرٹی بار پر Quick Weld بٹن بھی کلک کر سکتے ہیں۔

آبجیکٹس کی کاٹ چھانٹ:

Shaping ڈاکر کی Trim ٹیب (شکل 14.30) آبجیکٹس کے ایک دوسرے پر آئے ہوئے حصوں کو کاٹنے کے لیے استعمال ہوتی ہے۔

شکل 14.30 ...... Shaping ڈاکر کی Trim ٹیب۔

کسی آبجیکٹ کو ٹرم کرنے کے لیے:

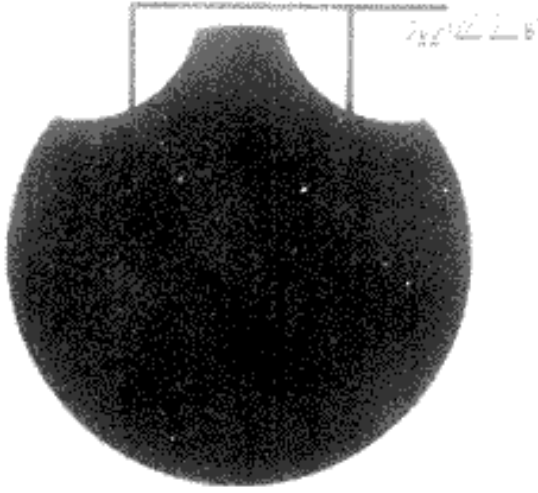
1- سورس آبجیکٹس سلیکٹ کریں جن کے ٹارگٹ آبجیکٹ کے اوپر آئے ہوئے حصوں کو ٹرم کرنا چاہتے ہیں (شکل 14.28)۔

2- اگر آپ ٹارگٹ آبجیکٹ کو رکھنا چاہتے ہیں تو Target Object (s) چیک باکس کو آن کر دیں۔

3- اگر سورس آبجیکٹس کو رکھنا چاہتے ہیں تو Source Object (s) چیک

باکس کو آن کریں۔

4- Trim بٹن کلک کریں۔

5- اب ٹارگٹ آبجیکٹ کو کلک کرنے سے سورس آبجیکٹ کے اوپر آئے ہوئے حصے اس میں سے کٹ جائیں گے (شکل 14.31)۔

شکل 14.31......سورس آبجیکٹ کے حصوں کو ٹارگٹ آبجیکٹ میں سے کاٹا گیا ہے۔

آبجیکٹس کو Intersect کرنا:

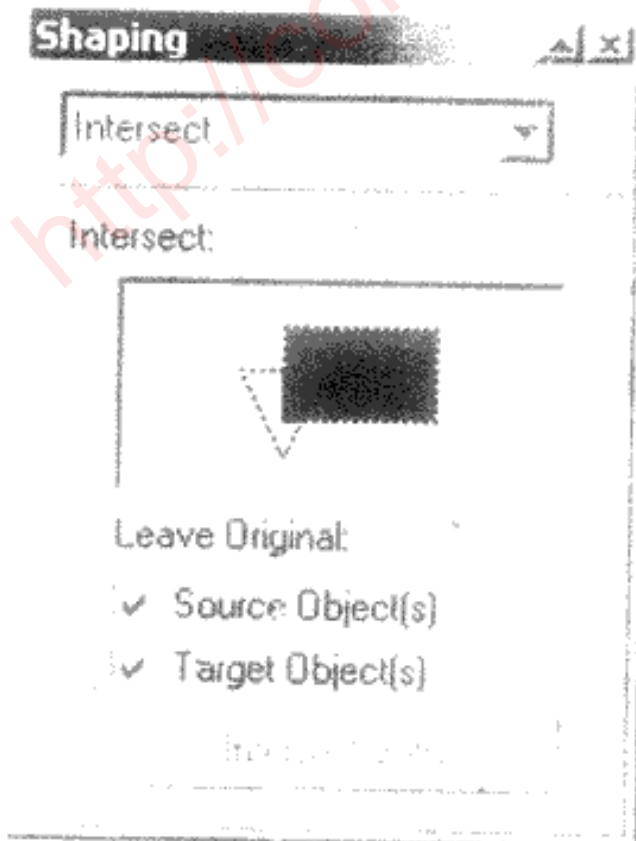
Intersect کرنے سے مراد سورس اور ٹارگٹ آبجیکٹ کے صرف اوپر نیچے آئے ہوئے حصوں کو کاٹ کر علیحدہ کرنا ہے۔ یہ کام کرنے کے لیے Shaping ڈاکر کی Intersect ٹیب (شکل 14.32) استعمال ہوتی ہے۔

Shaping

Intersect

Intersect:

Leave Original:

Source Object(s)

Target Object(s)

شکل 14.32......شیپنگ ڈاکر کی انٹرسیکٹ ٹیب ڈسپلے کی گئی ہے۔

آبجیکٹس کو اِنٹرسیکٹ کرنے کا طریقہ یہ ہے:

1- سورس آبجیکٹس کو سلیکٹ کریں (شکل 14.28)۔

2- اگر ٹارگٹ آبجیکٹ کو رکھنا چاہتے ہیں تو Target Object (s) چیک باکس کو آن کریں۔

3- اگر سورس آبجیکٹ کو رکھنا چاہتے ہیں تو Source Object (s) چیک باکس آن کریں۔

4- Intersect With بٹن کلک کر دیں۔

5- اب ٹارگٹ آبجیکٹ کو کلک کرنے پر انٹرسیکشن ایک نئے آبجیکٹ کے طور پر بن جائے گی (دیکھیں شکل 14.33)۔

شکل 14.33......سورس اور ٹارگٹ آبجیکٹ کے انٹرسیکٹ کیے گئے حصے۔

(پاک اسد)

سبق 15

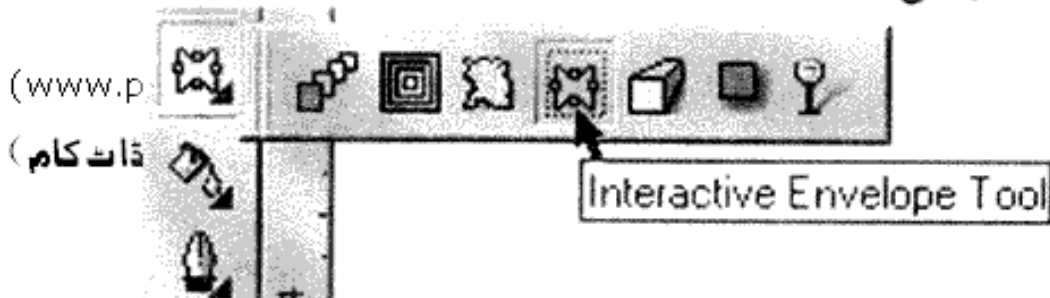
خصوصی تاثرات

یہ سبق آبجیکٹس کو دلچسپ صورت دینے کے بارے میں ہے۔ اس میں آپ envelope' انٹر ایکٹو بلینڈ ٹول' انٹرایکٹو ٹرانسپیرنسی ٹول' Distortion ٹول اور Contour ٹول کا استعمال سیکھیں گے۔

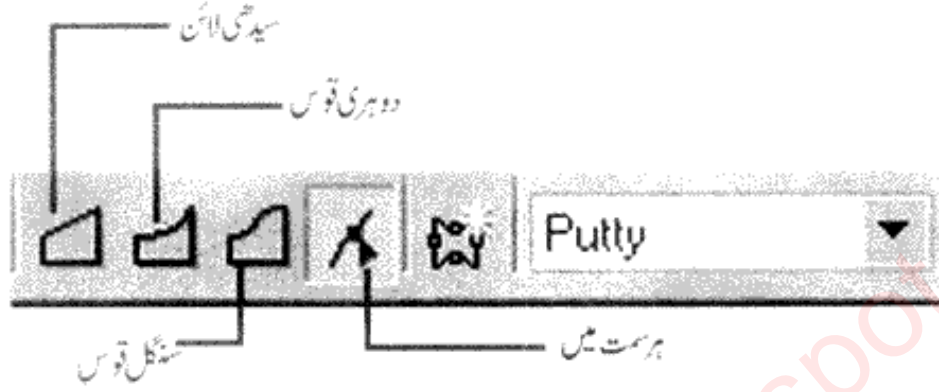
Envelopes کا استعمال

Envelopes کا مقصد آبجیکٹس کی شکل میں تبدیلی لانا ہوتا ہے۔ اینولپ کسی آبجیکٹ کے گرد رکھے گئے کنٹینر جیسا ہوتا ہے۔ آبجیکٹ بھی اسی کنٹینر جیسی شکل اختیار کر لیتا ہے۔ اینولپ ٹول کے لیے پراپرٹی بار پر متعلقہ آپشنز بھی ہوتی ہیں۔

انٹرایکٹو اینولپ (Envelope) ٹول کی مدد سے کسی آبجیکٹ کی شکل تبدیلی کرنے کے لیے:

1- انٹرایکٹو ٹول فلائی آؤٹ مینو میں سے Envelope ٹول سلیکٹ کریں (شکل 15.1)۔

شکل 15.1......انٹرایکٹو اینولپ ٹول کو پوائنٹ کیا گیا ہے۔

2- اس آبجیکٹ پر کام کرنا ہو اسے سلیکٹ کریں۔ اس کے گرد سرخ رنگ کی نقطے دار لائن ظاہر ہوگی۔

3- پراپرٹی بار پر مندرجہ ذیل میں سے ایک آئیکن (شکل 15.2 اور 15.3) کلک کر کے اینولپ موڈ سلیکٹ کریں:

شکل 15.2...... پراپرٹی بار پر اینولپ موڈز کے آئیکن۔

شکل 15.3...... چار مختلف اینولپ موڈز کی مثالیں۔

▲ Straight Line...... چاروں کونوں والے نوڈز کے درمیان ایک

لائن دی جاتی ہے۔

▲ Single-arc......کونوں والے ہر دو نوڈز کے درمیان ایک قوسی لائن بنائی جاتی ہے۔

▲ Double-arc......کونوں والے ہر دو نوڈز کے درمیان ایک لہریئے دار لائن بنائی جاتی ہے۔

▲ Unconstrained......آپ اینولپ پاتھ کو جیسے چاہیں ڈریگ کرسکتے ہیں۔

4- انٹرایکٹو اینولپ ٹول کے ساتھ نوڈز کو ڈریگ کر کے مطلوبہ شکل دیں۔

☆ **ٹپس** ......اگر کسی اینولپ میں متعدد آبجیکٹس رکھنے ہیں تو پہلے انہیں گروپ کریں۔

☆......آپ کسی شکل کی نقل میں بھی اینولپ بنا سکتے ہیں۔ شکل 15.4 میں ایک تصویر کے پیچھے دل کی صورت کا آبجیکٹ رکھا گیا ہے۔ اس کے بعد شکل کو Unconstrained موڈ میں اینولپ کیا گیا۔ آخر میں شکل اور اینولپ کو شیپ دینے کے لیے دل بطور گائیڈ استعمال ہوا۔

شکل 15.4......تصویر کو اینولپ کے ذریعہ دل کی شکل والے آبجیکٹ جیسا بنایا گیا ہے۔

بنے بنائے envelopes:

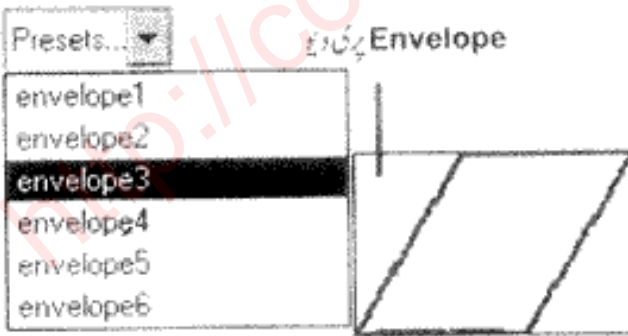
آپ کسی آبجیکٹ کو فوری طور پر ایک مخصوص اَینولپ دینے کے لیے کوئی preset بھی استعمال کر سکتے ہیں۔ یہ اس عمل میں رہنمائی بھی کرتے ہیں۔

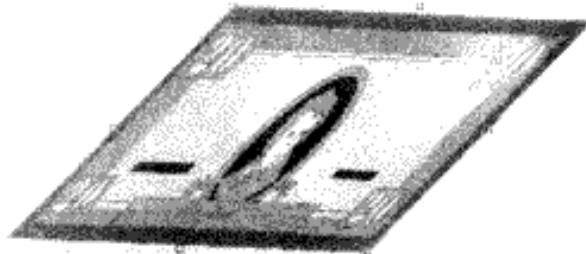
کسی آبجیکٹ کو بنا بنایا اَینولپ دینے کے لیے:

1- انٹرایکٹو فلائی آؤٹ میں سے اَینولپ ٹول (شکل 15.1) سلیکٹ کریں۔

2- جس آبجیکٹ کو بنا بنایا اَینولپ دینا ہو اسے سلیکٹ کریں (شکل 15.5)۔ آبجیکٹ کے گرد آٹھ نوڈز اور نقطے دار سرخ لائن پر مشتمل ایک اَینولپ ظاہر ہو جاتا ہے۔

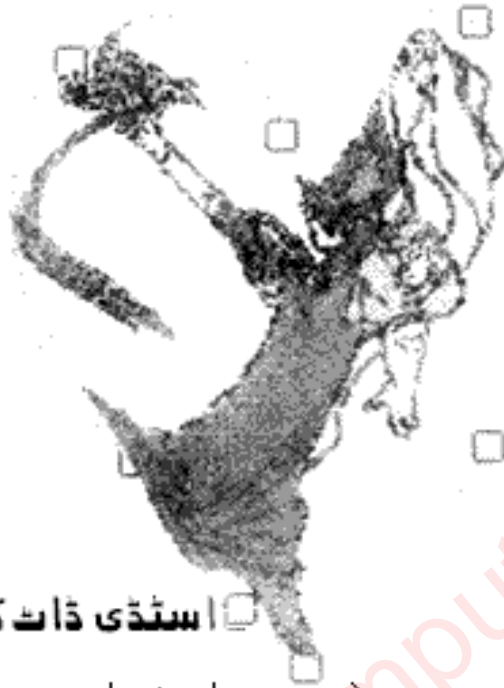
3- پراپرٹی بار پر Add Presets ڈراپ ڈاؤن لسٹ میں سے ایک بنا بنایا اَینولپ (شکل 15.6) سلیکٹ کریں۔

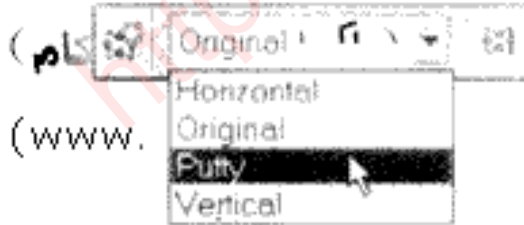
شکل 15.5......آبجیکٹ کو انٹرایکٹو envelope ٹول کے ساتھ سلیکٹ کرنا۔

شکل 15.6......پراپرٹی بار پر بنے بنائے envelopes کی فہرست۔

envelope سلیکٹ کرنے پر آبجیکٹ فوراً اسی کے مطابق شکل اختیار کر لے گا (شکل 15.7)۔

شکل 15.7......آبجیکٹ نے بنے بنائے اَینولپ کی صورت اختیار کر لی ہے۔

Envelope Mapping موڈ:

آپ نے پراپرٹی بار پر ایک اضافی ڈراپ ڈاؤن لسٹ دیکھی ہوگی: Mapping Mode۔ منتخب کیا ہوا میپنگ موڈ اینولپ میں آبجیکٹ کے فٹ ہونے کا انداز متعین کرتا ہے۔ یہ کام کرنے کے لیے:

1- انٹرایکٹو اینولپ ٹول کے ساتھ وہ آبجیکٹ سلیکٹ کریں جس پر پچھلے سیکشن میں ایک اینولپ لاگو کر چکے ہیں (شکل 15.8)۔

شکل 15.8......اس آبجیکٹ کو دل کے اندر فٹ کیا گیا تھا۔

2- پراپرٹی بار پر Mapping Mode ڈراپ ڈاؤن لسٹ میں سے ایک (شکل 15.9) آپشن سلیکٹ کریں۔

شکل 15.9......پراپرٹی بار پر مختلف میپنگ موڈز کی فہرست۔

3- نوڈز ڈریگ کرکے آبجیکٹ کو مرضی کی شکل دیں (شکل 15.10)۔ آبجیکٹ اسی کے مطابق بن جائے گا۔

شکل 15.0......ایک ہی آبجیکٹ پر چار میپنگ موڈز لاگو کیے گئے ہیں۔

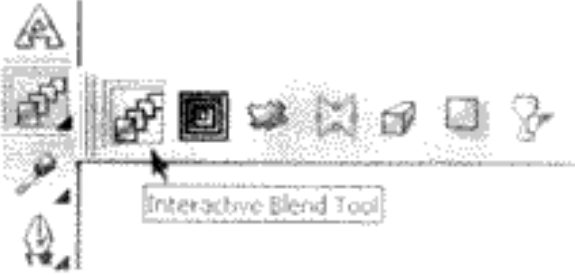
Blends کا استعمال

بلینڈز کا مقصد دو سلیکٹڈ آبجیکٹس کے درمیان مخصوص مراحل بنانا ہے۔ آپ ایک آبجیکٹ کی متعدد کاپیز بنانے یا دو آبجیکٹس کو بلینڈ کرنے کے لیے یہ طریقہ استعمال کر سکتے ہیں۔

دو آبجیکٹس کو بلینڈ کرنے کے لیے:

1- Pick ٹول کی مدد سے ان دو آبجیکٹس کو سلیکٹ کریں جنہیں بلینڈ کرنا ہے (شکل 15.11)۔

شکل 15.11 بلینڈ کرنے کی غرض سے دو آبجیکٹس کو سلیکٹ کیا گیا ہے۔

2- ٹول باکس میں سے انٹرایکٹو بلینڈ ٹول سلیکٹ کریں (شکل 15.12)۔

شکل 15.12 ٹول باکس میں انٹرایکٹو Blend موڈ کو پوائنٹ کیا گیا ہے۔

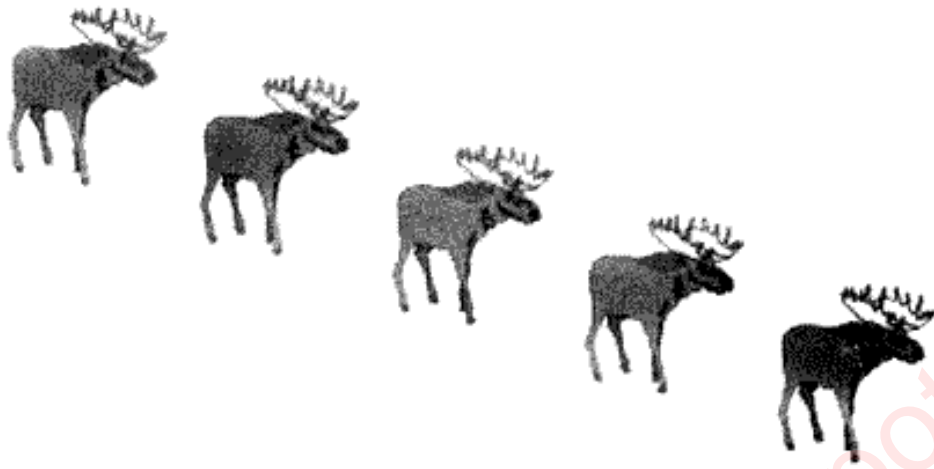
3- پہلے آبجیکٹ کو کلک کریں اور دوسرے آبجیکٹ تک ڈریگ کریں۔ دو سفید باکسز کے درمیان ایک ڈیش والی لائن دکھائی دیتی ہے۔

4- ماؤس بٹن چھوڑ دیں۔ دونوں آبجیکٹس کے درمیان بلینڈ کے مراحل دکھائی دیتے ہیں (دیکھیں شکل 15.13)۔

شکل 15.13...... آبجیکٹس کے بلینڈ کے مختلف مراحل۔

☆ **ٹپس** ...... آپ پراپرٹی بار کی مدد سے بلینڈ کے مراحل کی تعداد کم یا زیادہ کرسکتے ہیں۔ اس کے علاوہ یہ بھی تعین کیا جاسکتا ہے کہ ان کا زاویہ تبدیل ہوتا جائے (شکل 15.14)۔

☆ ...... برابر برابر فاصلے والی آبجیکٹ کی کاپیز کی ایک سیریز بنانے کے لیے آبجیکٹ کی ایک کاپی کو کچھ فاصلے پر رکھیں اور دونوں آبجیکٹس کے درمیان بلینڈ بنادیں (شکل 15.15)۔

شکل 15.14 ...... آپ پراپرٹی بار کنٹرولز کے ذریعہ مراحل کی تعداد اور زاویہ سیٹ کر سکتے ہیں۔

شکل 15.15 ...... Blend ٹول کی مدد سے آبجیکٹ کی سیریز بنانا بھی ممکن ہے۔

کئی تہوں والے بلینڈز:

کئی تہوں والا (multiple) بلینڈ بناتے وقت سب سے پہلے آپ کو وہ تمام آبجیکٹس ڈرا کرنے کی ضرورت ہوگی جنہیں بلینڈ کرنا چاہتے ہوں۔ آبجیکٹس کو مرضی کے رنگ دینا ممکن ہے۔ اس مثال میں ایک خوبصورت ستارہ بنایا جائے گا جو گہرائی کا تاثر رکھتا ہے۔

1- ایک آبجیکٹ بنائیں جسے multiple بلینڈ میں استعمال کرنا چاہتے ہیں۔ ہم نے یہاں ستارے کی چار کاپیز بنائی ہیں۔ ڈپلیکیٹ ستاروں کو ایک دوسرے کے اندر رکھا گیا ہے۔

2- آبجیکٹس کو مرضی کے رنگ اور وہ پوزیشن دیں جہاں سے بلینڈز شروع اور ختم ہوں گے (شکل 15.16)۔ ستاروں کو اس ترتیب سے رنگ دیئے گئے ہیں: سفید، کالا، 50 فیصد کالا اور سفید۔ انہیں الائن اینڈ ڈسٹری بیوٹ ڈائیلاگ باکس کی مدد سے الائن اور سنٹر کیا گیا (دیکھیں سبق 9)۔

3- ایک سے دوسرے ستارے کی جانب ڈریگ کر کے بلینڈز بنائیں، حتیٰ کہ مطلوبہ تاثر حاصل ہو جائے (شکل 15.17)۔

شکل 15.16 ...... چار ستاروں کو رنگ دیا اور ایک دوسرے کے اندر رکھا گیا ہے۔

☆ **ٹپ** ...... یاد رہے کہ آپ بلینڈ بنانے کے بعد بھی پراپرٹی بار کی مدد سے ان کے درمیانی مراحل کی تعداد میں تبدیلی کر سکتے ہیں۔

شکل 15.17 ...... فائنل آبجیکٹ تین بلینڈز پر مشتمل ہے۔

تناظر شامل کرنا:

کسی آبجیکٹ میں دوری و نزدیک کا تاثر پیدا کرنا Perspective یا تناظر شامل کرنا کہلاتا ہے۔

یہ کام کرنے کا طریقہ ذیل میں دیا جا رہا ہے:

1- آبجیکٹ کو Pick ٹول کے ساتھ سلیکٹ کریں۔

2- Effects ‘Add Perspective سلیکٹ کریں۔ تصویر کے گرد سرخ ڈیش والی لائنوں پر مشتمل ایک گراف سے ڈسپلے ہوگا جس کے چار کونوں پر ہینڈلز ہوں گے (شکل 15.18)۔

3- کسی ہینڈل کو ڈریگ کرنے سے آبجیکٹ کا تناظر تبدیل ہو جائے گا (شکل 15.19)۔

شکل 15.18..... آبجیکٹ کے گرد گراف اور چار ہینڈلز دکھائی دے رہے ہیں۔

شکل 15.19..... دو یا زائد ہینڈلز کو ڈریگ کر کے دوری اور نزدیکی کا تاثر پیدا کریں۔

4- جب کام مکمل کر لیں تو Pick ٹول سلیکٹ کریں یا Spacebar دبائیں۔ آپ کا دیا ہوا تاثر ڈسپلے ہو جائے گا (شکل 15.20)۔

شکل 15.20 ----- Pick ٹول سلیکٹ کرنے پر آبجیکٹ نئے تناظر کے ساتھ نظر آرہا ہے۔

☆ ٹپس ...... ہینڈل کو ڈریگ کرنے کے دوران ایک X آبجیکٹ میں کسی جگہ پر نظر آتا ہے۔ یہ X اصل میں Vanishing Point ہے۔ آپ اس پوائنٹ کو ڈریگ کر کے بھی تناظر تبدیل کر سکتے ہیں۔

☆ ..... اگر بیک وقت ایک سے زائد آبجیکٹس کو تناظر دینا ہو تو پہلے انہیں سلیکٹ کر کے گروپ کر لیں۔

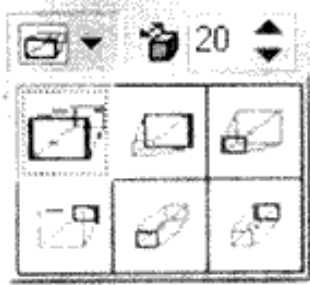
☆ ..... اگر کسی آبجیکٹ کا تناظر ختم اور اسے اصل صورت میں بحال کرنا چاہتے ہوں تو آبجیکٹ کو سلیکٹ کرنے کے بعد Effect' Clear Perspective سلیکٹ کر لیں۔

آبجیکٹس کو Extrude کرنا

Add Perspective کمانڈ کی مدد سے محض کسی آبجیکٹ کو دیکھنے کا زاویہ تبدیل کرنے کی بجائے آپ انٹرایکٹو Extrude ٹول کے ذریعہ فلیٹ آبجیکٹ کو تین جہتی بنا سکتے ہیں۔ یہ کام کرنا extrusion کہلاتا ہے۔ مندرجہ ذیل ہدایات پر عمل کریں۔

1- ٹول باکس میں سے Extrude ٹول سلیکٹ کریں (شکل 15.21)۔

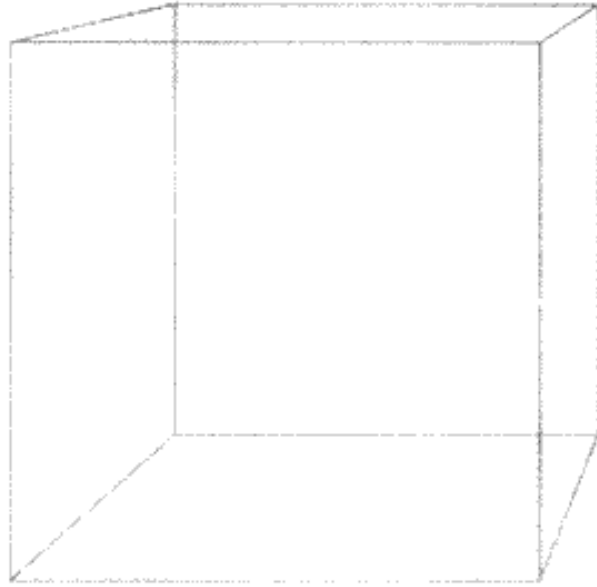
شکل 15.21 ...... ٹول باکس میں Interactive Extrude ٹول کی نشاندہی۔

2- پراپرٹی بار پر ڈراپ ڈاؤن لسٹ میں سے extrusion کی ٹائپ سلیکٹ کریں (شکل 15.22)۔ اگر Extrusion Type ڈراپ ڈاؤن لسٹ دستیاب نہیں ہوئی تو تسلی کرلیں کہ کہیں کوئی آبجیکٹ سلیکٹ تو نہیں کیا ہوا۔

شکل 15.22 ...... پراپرٹی بار پر مختلف قسم کی extrusion کے لیے آپشنز۔

3- جس آبجیکٹ کو extrude کرنا ہو اسے کلک کر کے سلیکٹ کریں اور پھر آبجیکٹ کے درمیان میں کسی جگہ کلک اور ڈریگ کریں (شکل 15.23)۔

شکل 15.23 ...... ایک extrusion بنانا۔

4- extrusion کنٹرولز کو ڈریگ کرنے کے ذریعے ایڈجسٹمنٹ کریں (شکل 15.24)۔

5- آبجیکٹ سے باہر کسی جگہ کلک کرنے سے extrusion مکمل ہو جائے گی۔ extrusion کے متعلق مزید معلومات کے لیے سبق 12 دیکھیں۔

شکل 15.24 اب مستطیل نے 3D باکس کی صورت اختیار کر لی ہے۔

پاورکلپ کمانڈ

پاورکلپ کمانڈ کے ذریعہ آپ ایک آبجیکٹ کو دوسرے کے اندر رکھنے کے قابل ہوتے ہیں۔ ایک آبجیکٹ Container اور دوسرا Content کا کام دیتا ہے۔ کنٹینر میں پورا نہ آنے والا کوئی بھی Content کا حصہ کاٹ دیا جاتا ہے۔

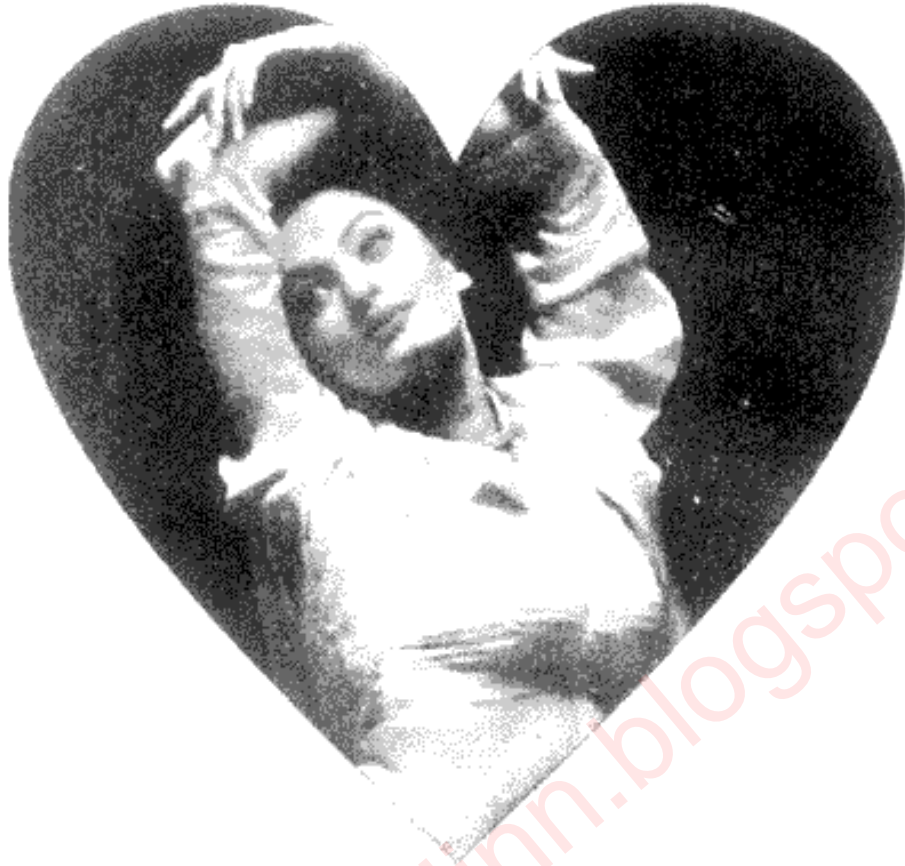
دو آبجیکٹس کو پاورکلپ کرنے کے لیے:

1- Pick ٹول کے ذریعہ اس آبجیکٹ کو سلیکٹ کریں جسے بطور Content استعمال کرنا چاہتے ہیں (شکل 15.25)۔

شکل 15.25 ہم کسی تصویر کو کورل ڈرا میں بنائے ہوئے دل کے اندر فٹ کر سکتے ہیں۔

2- Effects مینو میں سے Power Clip اور پھر Place Inside Container سلیکٹ کریں۔

پوائنٹر ایک موٹے کالے تیر کی شکل اختیار کر لیتا ہے۔

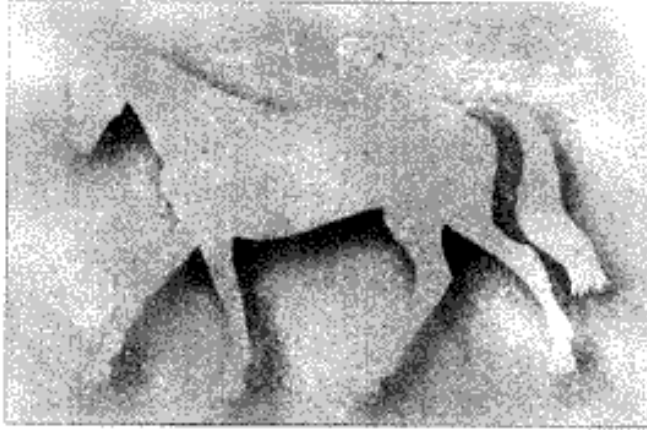
3- اب کنٹینر آبجیکٹ کو کلک کریں۔ تصویر فوراً اس کے اندر فٹ ہو جائے گی (شکل 15.26)۔

شکل 15.26 ...... آبجیکٹ کو کلک کرنے پر تصویر اس کے اندر آ گئی ہے۔

☆ **ٹپ** ...... کنٹینر آبجیکٹ کو کورل ڈرا میں بنائے گئے کسی بھی کلوز پاتھ والے آبجیکٹ میں فٹ کیا جا سکتا ہے مثلاً ستارہ یا آرٹسٹک ٹیکسٹ (شکل 15.27)۔

Heath
Series

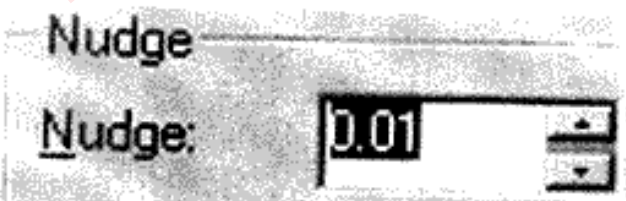
شکل 15.27 ...... موٹے فونٹ والے ٹیکسٹ میں کسی تصویر کو پاور کلپ کرنا بہترین رہتا ہے۔

شیڈ و والے آبجیکٹس بنانا

شیڈوز کی مدد سے ڈرائنگز کو زیادہ واضح اور حقیقی تاثر دیا جا سکتا ہے۔ نیچے بیان کردہ تیکنیکوں پر عمل کر کے آپ بالکل بیک گراؤنڈ جیسے رنگ سے فِل کیے ہوئے شیڈ و والے آبجیکٹس (شکل 15.28) بنا سکتے ہیں۔

شکل 15.28 ..... شیڈ و دینے کی یہ تیکنیک 3D آبجیکٹس بناتی ہے۔

آبجیکٹ کو صرف شیڈو کی مدد سے نمایاں کرنے کے لیے:

1- رولر پر رائیٹ کلک کریں اور ظاہر ہونے والے مینو میں سے Ruler Setup سلیکٹ کر لیں۔ اس طرح Options ڈائیلاگ باکس ڈسپلے ہو گا جس کا Rulers سیکشن سامنے ہو گا۔

2- Nudge ٹیکسٹ باکس میں ویلیو کو 0.01 انچ کریں (شکل 15.29) اور پھر OK کلک کر دیں۔

Nudge
Nudge: 0.01

شکل 15.29 ..... Nudge ویلیو 0.01 انٹر کی گئی ہے۔

3- Pick ٹول کے ساتھ مطلوبہ آبجیکٹ کو سلیکٹ کر لیں (شکل 15.30)۔

4- آبجیکٹ کو مرضی کا رنگ دیں۔ اس کے بعد کلر پیلیٹ میں X پر رائیٹ کلک کر کے آؤٹ لائن کا رنگ ختم کر دیں (شکل 15.31)۔

شکل 15.30 ...... بنیادی آبجیکٹ کو Pick ٹول کے ساتھ سلیکٹ کریں۔

شکل 15.31 ...... آبجیکٹ کو رنگ دینے کے بعد آؤٹ لائن کا رنگ ختم کیا گیا ہے۔

5- Ctrl+C دبا کر آبجیکٹ کو ونڈوز کلپ بورڈ پر کاپی کر دیں۔

6- آبجیکٹ پر رائیٹ کلک کریں اور آبجیکٹ کو تھوڑا سا ایک طرف کھسکا دیں۔ شیڈو کے بیرونی کنارے کو جس پوزیشن پر رکھنا ہے جب کاپی وہاں آجائے تو ماؤس بٹن چھوڑ دیں۔

7- ظاہر ہونے والے مینو میں سے Copy Here سلیکٹ کریں۔

8- Arrange، Order، Back One سلیکٹ کریں۔ کاپی اصل آبجیکٹ کے پیچھے چلی جائے گی۔

9- Pick ٹول کی مدد سے اصل آبجیکٹ کو سلیکٹ کریں۔

10- اصل آبجیکٹ کا رنگ اور بیجنل رنگ کی نسبت تھوڑا سا گہرا رکھیں (شکل 15.32)

شکل 15.32 ...... اصل آبجیکٹ کا رنگ گہرا اور کاپی کا ہلکا ہے۔

11- Pick ٹول کی مدد سے دونوں آبجیکٹس کو سلیکٹ کریں۔

12- اب انٹرایکٹو ٹول فلائی آؤٹ میں سے Blend ٹول کو کلک کریں (شکل 15.12)۔

13- پراپرٹی بار پر Number of Steps کو 20 پر سیٹ کریں (شکل 15.14)۔

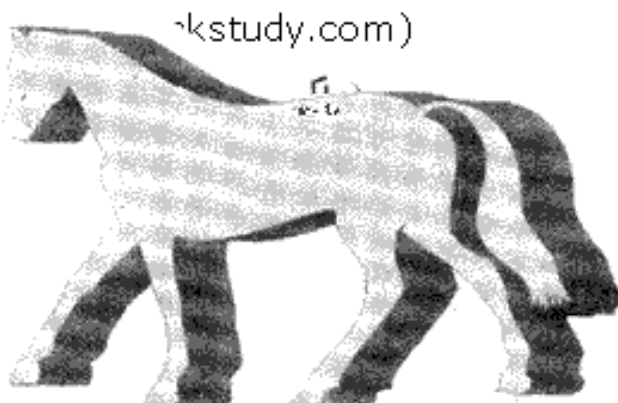
14- اوریجنل آبجیکٹ کو کلک کریں اور ڈریگ کر کے کاپی تک آئیں۔ اب ماؤس بٹن چھوڑ دیں۔ دونوں آبجیکٹس باہم بلینڈ ہو جاتے ہیں (شکل 15.33)۔

شکل 15.33 ---- Steps 20 والا بلینڈ ایک سائے جیسا تاثر دیتا ہے۔

15- Pick ٹول سلیکٹ کریں اور Ctrl+V دبائیں۔ اوریجنل آبجیکٹ کی ایک کاپی ظاہر ہوتی ہے۔

16- اس کاپی کو سفید رنگ سے فِل کریں۔

17- اب ہمیں ایک ہائی لائیٹ بنانے کے لیے سفید رنگ والی کاپی کو تھوڑا سا اوپر اور بائیں طرف کھسکانا ہوگا۔ ایسا کرنے کے لیے اپ اور لیفٹ ایرو کیز ایک ایک مرتبہ دبائیں۔ بہت معمولی سا فرق پڑے گا۔

18- Ctrl+V دبا کر اوریجنل آبجیکٹ کی ایک اور کاپی پیسٹ کریں (شکل 15.34)۔

شکل 15.34 ...... اوریجنل آبجیکٹ کی ایک اور کاپی پیسٹ کی گئی ہے۔

19- Rectangle ٹول کی مدد سے ایک مستطیل ڈرا کریں جو آبجیکٹس کے گرد بیک گراؤنڈ باکس کا کام دے گی۔

20- مستطیل کو مرحلہ نمبر 4 میں استعمال کردہ رنگ سے ہی فِل کریں۔

21- Arrange‘ Order‘ To Back سلیکٹ کریں۔

22- بیک گراؤنڈ باکس کو ایڈجسٹ کر کے ڈرائنگ کو مکمل کریں (شکل 15.28)۔

ٹرانسپیرنسی ٹول

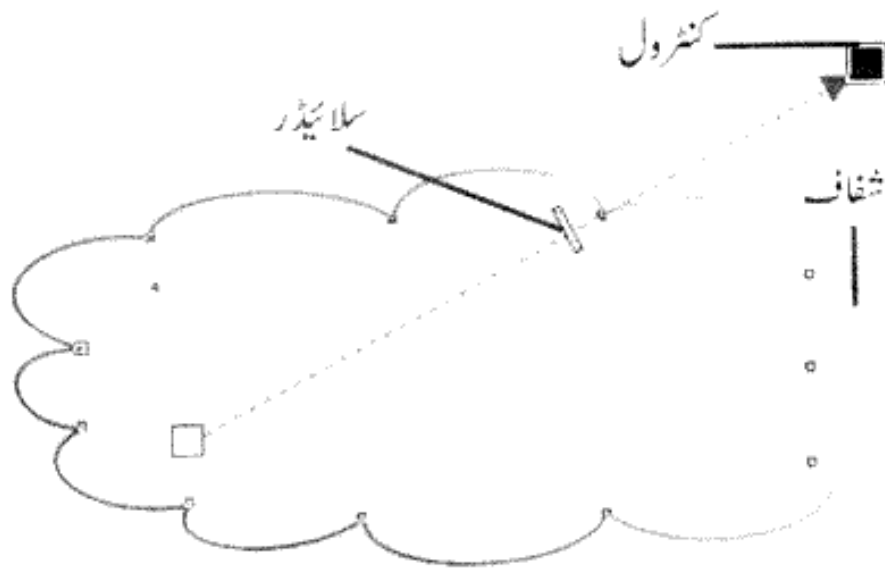
آبجیکٹس میں شفافیت پیدا کرنے کے لیے انٹرایکٹو ٹرانسپیرنسی ٹول استعمال ہوتا ہے۔ اگر آپ کسی ٹرانسپیرنٹ آبجیکٹ کو دوسرے آبجیکٹ کے اوپر رکھیں تو وہ اس میں سے نظر آتا رہتا ہے۔

ایک ٹرانسپیرنسی بنانے کا طریقہ ذیل میں دیا جا رہا ہے:

1- ٹول باکس میں سے انٹرایکٹو ٹرانسپیرنسی ٹول (شکل 15.35) سلیکٹ کریں۔

شکل 15.35......ٹرانسپیرنسی ٹول کو پوائنٹ کیا گیا ہے۔

2- انٹرایکٹو ٹرانسپیرنسی ٹول کے ساتھ اس آبجیکٹ کو کلک کریں جسے شفاف بنانا چاہتے ہیں۔

3- اس سمت میں ڈریگ کریں جس سمت میں ٹرانسپیرنسی بنانی ہو (شکل 15.36)۔

شکل 15.36......سلیکٹڈ آبجیکٹ کو شفاف بنانے کے لیے ٹرانسپیرنسی ٹول کو ڈریگ کریں۔

4- اب ماؤس بٹن چھوڑ دیں۔ آبجیکٹ دھندلا سا تاثر دیتا ہے۔

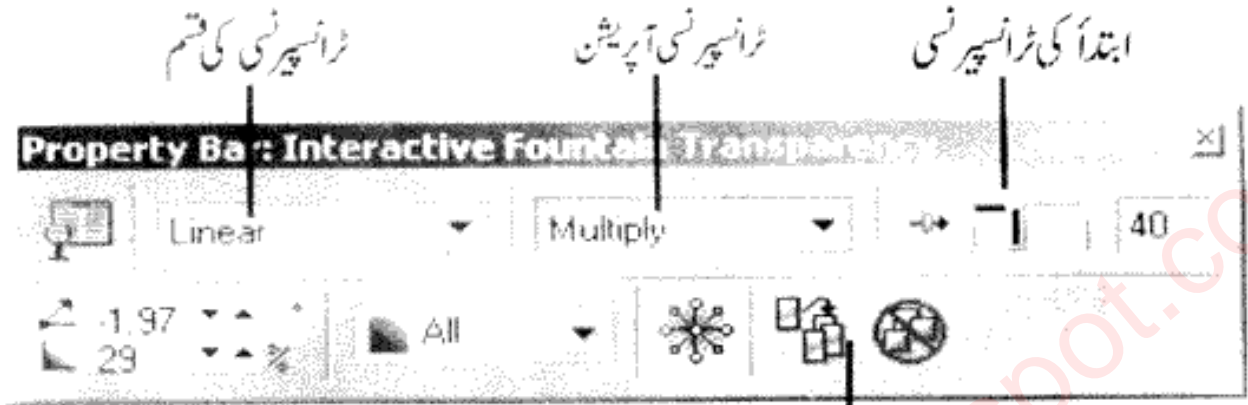
5- ٹرانسپیرنٹ بنائے گئے آبجیکٹ کے ایفیکٹس دیکھنے کے لیے اسے کسی اور آبجیکٹ کے اوپر رکھیں (شکل 15.37)۔

شکل 15.37......شفاف بادل میں سے سورج دکھائی دے رہا ہے۔

☆ **ٹپس** ...... آپ تین کنٹرول ایلی منٹس کو ادھر ادھر کر کے ٹرانسپیرنسی کو ایڈجسٹ کر سکتے ہیں۔

☆ ......مطلوبہ ٹرانسپیرنسی حاصل کرنے کا بہترین طریقہ ہے کہ آبجیکٹس کو ایک دوسرے کے اوپر رکھنے کے بعد ٹرانسپیرنٹ بنائیں۔

ٹرانسپیرنسی کی اقسام:

انٹرایکٹوٹرانسپیرنسی ٹول استعمال کرنے کے دوران پراپرٹی بار پرٹرانسپیرنسی کی خاص قسم کاتعین (شکل15.38) کرسکتے ہیں۔اس کی چار مختلف اقسام موجود ہیں۔

شکل15.38......ٹرانسپیرنسی میں ترمیم کے لیے پراپرٹی بار میں سے سیٹنگز کا انتخاب کریں۔

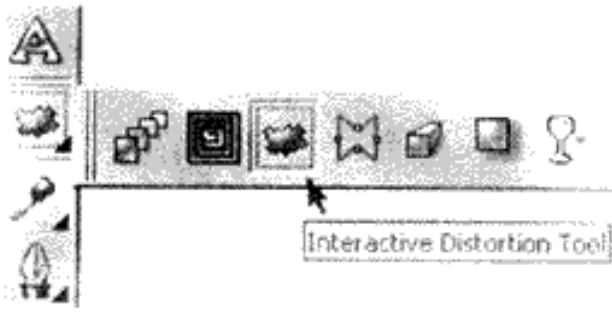
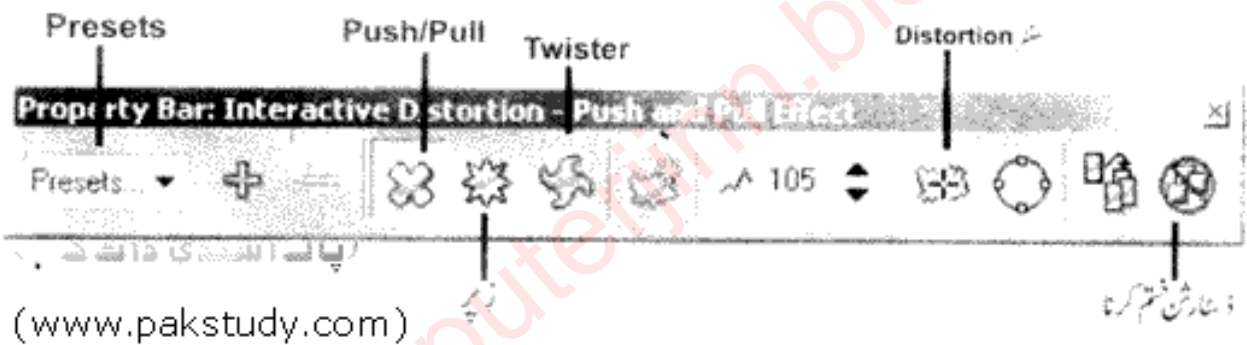
- یونیفارم......سارے آبجیکٹ کو برابر مقدار میں شفاف بنایا جاتا ہے۔
- فاؤنٹین......شفاف پن آہستہ آہستہ زیادہ ہوتا ہے۔
- پیٹرن......ایک شفاف پیٹرن آبجیکٹ پر غالب آجاتا ہے۔
- ٹیکسچر......ایک ٹرانسپیرنٹ ٹیکسچر آبجیکٹ کوڈھانپ لیتا ہے۔

آپ پراپرٹی بار کے ذریعہ یہ تعین بھی کرسکتے ہیں کہ کسی ٹرانسپیرنسی کے رنگ نیچے والے آبجیکٹس کے رنگوں کے ساتھ کس طرح ملیں گے۔

☆ **ٹپس**......ٹرانسپیرنسی کی ڈیفالٹ ٹائپ فاؤنٹین فل ہے۔تجربہ کرنے پر آپ دیگر اقسام غالباً زیادہ حقیقی معلوم ہوں گی۔

☆......اگر کوئی ٹرانسپیرنسی بنانے کے بعد پسند نہ آئے تو پراپرٹی بار پر Clear Transparency آئیکن کلک کردیں۔

Distortion ٹول کا استعمال

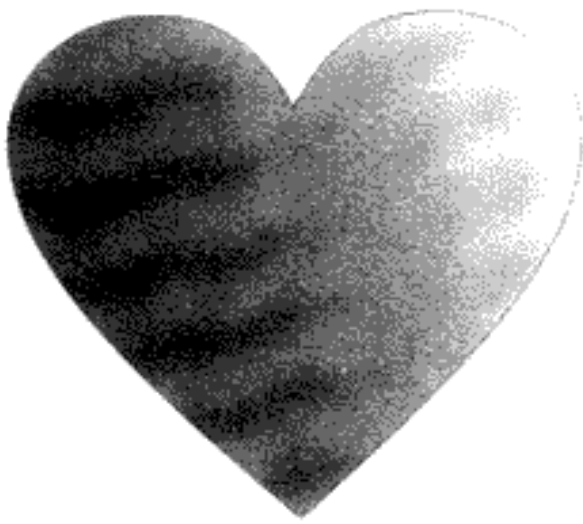
انٹرا ایکٹو Distortion ٹول (شکل 15.39) کا کام آبجیکٹس میں فوری طور پر حیرت انگیز تاثرات پیدا کرنا ہے۔ دیگر انٹرا ایکٹو ٹولز کی طرح اس کے معاملے میں بھی پراپرٹی بار پر مختلف آپشنز (شکل 15.40) سیٹ کی جاسکتی ہیں۔

شکل 15.39......ٹول باکس میں انٹرا ایکٹو Distortion ٹول کو پوائنٹ کیا گیا ہے۔

شکل 15.40......ایک ڈسٹارشن ٹائپ کا انتخاب اور دیگر آپشنز پراپرٹی بار میں سیٹ کریں۔

ڈسٹارشن کی تین اقسام ہیں: Push/Pull، Zipper اور Twister۔ اٹ کام

 کسی آبجیکٹ میں distortion پیدا کرنے کے لیے:

1- انٹرا ایکٹو ٹول فلائی آؤٹ میں سے Distortion ٹول (شکل 15.39) سلیکٹ کریں۔ آپ کے ماؤس پوائنٹر کے ساتھ ٹیڑھا میڑھا سا ڈبہ ظاہر ہوگا۔

2- پراپرٹی بار پر Push/Pull Distortion آئیکن کلک کریں (شکل 15.40)۔

3- جس آبجیکٹ کو سٹارٹ کرنا ہو اس کے درمیان میں کلک اور پھر ڈریگ کریں (شکل 15.41)۔

شکل 15.41......Distortion ٹول کو آبجیکٹ کے اوپر لائیں۔

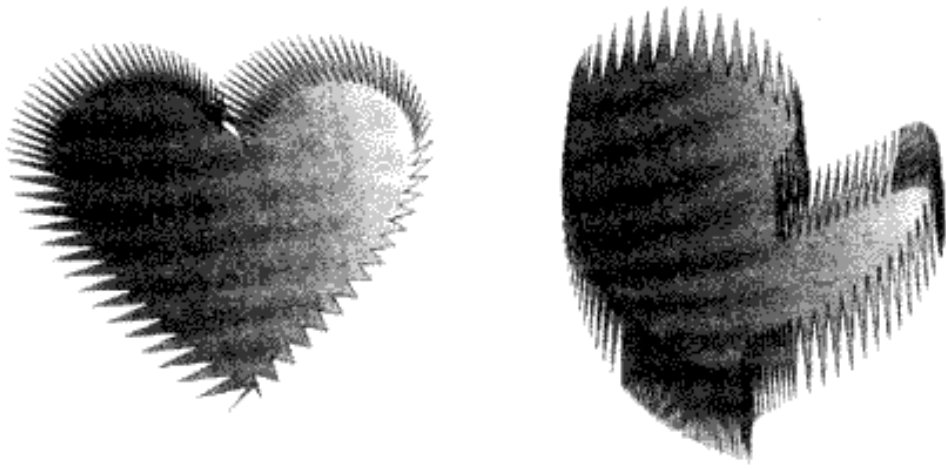
4- دائیں طرف ڈریگ کرنے سے Push اور بائیں طرف ڈریگ کرنے سے Pull ڈسٹارشن (شکل 15.42) بنے گی۔

شکل 15.42......آبجیکٹ کو دو سمتوں میں Distort یا مسخ کیا گیا ہے۔

5- جب مطلوبہ نتائج حاصل ہو جائیں تو ماؤس بٹن چھوڑ دیں۔

☆ **ٹپس**......زپر یا twister ڈسٹارشن بنانے کے لیے (شکل 15.43) بھی یہی طریقہ استعمال کریں لیکن ہدایت نمبر 2 میں متعلقہ آئیکن کلک کرنا ہوگا۔

☆......Twister Distortion بناتے وقت کلاک وائز یا اینٹی کلاک وائز سمت میں ڈریگ کریں۔

☆......پراپرٹی بار پر Preset لسٹ میں کچھ بنے بنائے انداز بھی موجود ہیں جنہیں سلیکٹ کر کے لاگو کیا جا سکتا ہے۔

شکل 15.43 ...... یہ twister اور زپر ڈسٹارشن کی مثالیں ہیں۔

Smudge اور Roughen برشز کا استعمال

کیا آپ ایک ہی جیسے ہموار کناروں والی اشکال سے اکتا گئے ہیں؟ کورل ڈرا 11 کے نئے سج اور رفن برش کے ذریعہ آبجیکٹ کی آؤٹ لائنز کو کھردرا اور غیر ہموار بنانا ممکن ہے۔

یہ دونوں ٹولز ماؤس یا ایک ڈرائنگ ٹیبلٹ کے ساتھ بھی استعمال کیے جا سکتے ہیں۔

کسی لائن یا آؤٹ لائن کو سج یا کھردرا بنانے کے لیے ان ہدایات پر عمل کریں:

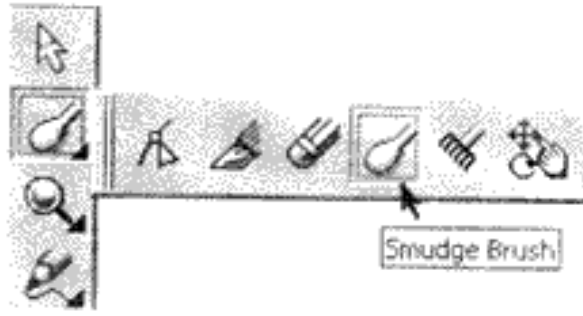
1- ٹول باکس کے Shape Edit فلائی آؤٹ میں سے (شکل 15.44)

Smudge برش یا Roughen برش سلیکٹ کریں

2- پراپرٹی بار کے Nib Size ٹیکسٹ باکس میں ٹول کا سائز سیٹ کریں۔ نب سائز جتنا زیادہ ہوگا ٹول کا اثر اتنا ہی زیادہ پڑے گا۔

3- اس لائن یا آبجیکٹ کو کلک کریں جسے distort کرنا ہے۔

4- اگر سلیکٹڈ آبجیکٹ ایک Curve نہیں ہے تو Conver to Curves ڈائیلاگ باکس (شکل 15.45) ظاہر ہوتا ہے۔ OK کلک کرنے سے وہ آبجیکٹ Curves میں تبدیل ہو جائے گا۔

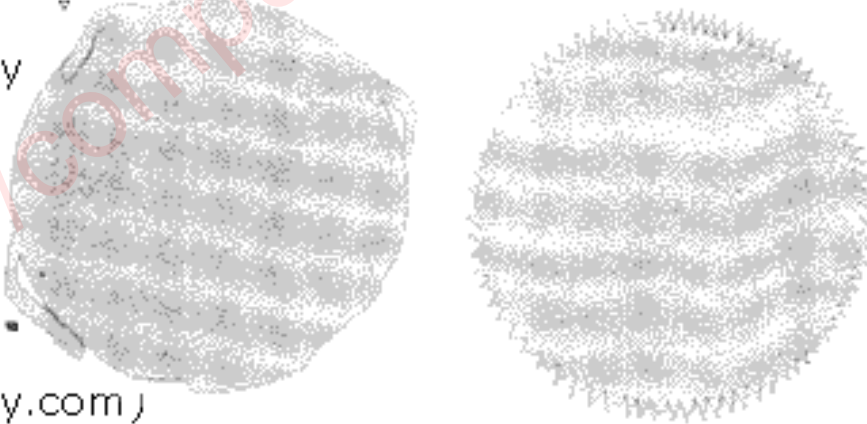
5- ٹول کو آبجیکٹ کے کناروں کے پاس ڈریگ کریں' وہ distort ہو جاتا ہے (شکل 15.46)۔

Smudge Brush

شکل 15.44......ٹول باکس میں Smudge یا Roughen برش ٹول سلیکٹ کرنا۔

Convert To Curves

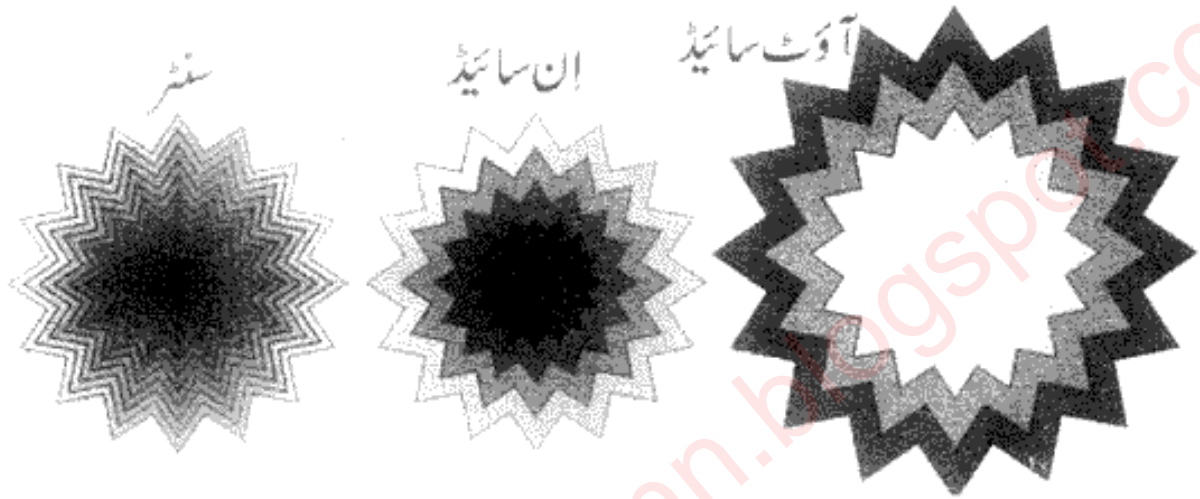
The Smudge Brush can only be applied to curve objects. Would you like CorelDRAW to automatically create editable shapes for use with this tool?

Don't show warning again | OK | Cancel

شکل 15.45......Smudge اور Roughen برش ٹول صرف Curve آبجیکٹ پر استعمال کیے جا سکتے ہیں۔

شکل 15.46......سمج اور رفن برش استعمال کرنے کے نتائج۔

☆ جب آپ ڈرائنگ ٹیبلٹ استعمال کر رہے ہوں تو دونوں ٹولز پریشر اور پن کا زاویہ بھی دکھاتے ہیں۔ یہ اور دیگر سیٹنگز پراپرٹی بار میں کی جا سکتی ہیں۔

Contourٹول کا استعمال

انٹرا ایکٹو کنٹور (Contour) ٹول کی مدد سے کسی آبجیکٹ میں Contours شامل کرنے پر کورل ڈرا آبجیکٹ کی آؤٹ لائن کو بنیاد بنا کر contour lines بناتا ہے۔ آپ کنٹور کا آف سیٹ، سمت اور رنگ سیٹ کر سکتے ہیں۔ کنٹور کی تین اقسام ہیں۔ سنٹر، ان سائیڈ اور آؤٹ سائیڈ (شکل 15.47)۔

شکل 15.47......ایک ہی آبجیکٹ پر تین قسم کا Contour لاگو کیا گیا ہے۔

آبجیکٹ میں کنٹور شامل کرنے کا طریقہ یہ ہے:

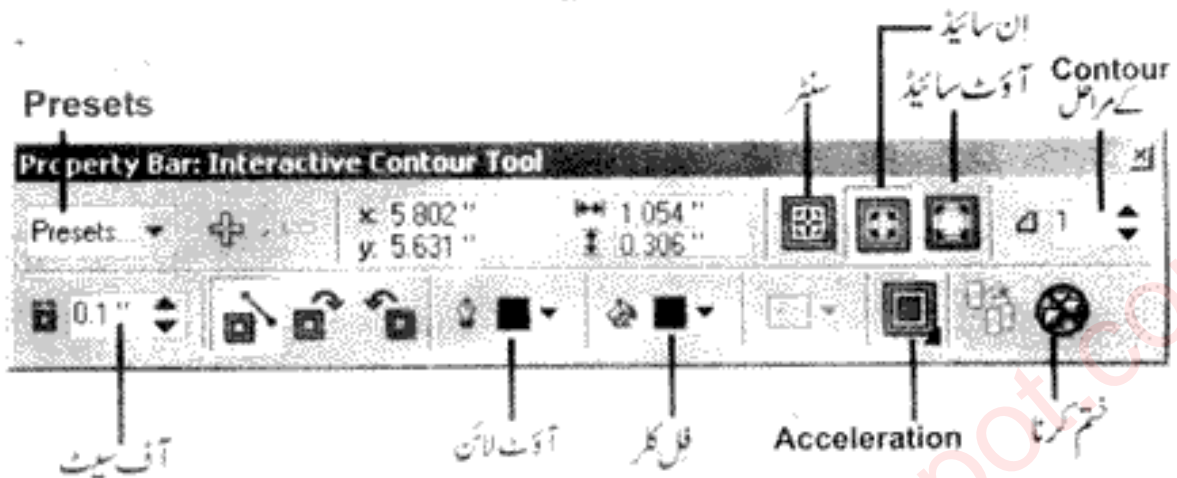
1- انٹرا ایکٹو ٹول فلائی آؤٹ میں سے Contour ٹول (شکل 15.48) سلیکٹ کریں۔

شکل 15.48......انٹرا ایکٹو کنٹور ٹول کو پوائنٹ کیا گیا ہے۔

2- آبجیکٹ کو کلک کریں۔

3- پراپرٹی بار پر کنٹور ٹائپ کے تین آئیکنز میں سے ایک سلیکٹ کریں (شکل 15.49)۔

یا

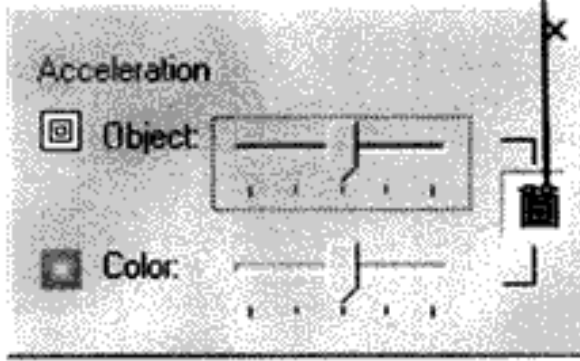
آبجیکٹ کے وسط کی جانب ڈریگ کر کے اِن سائیڈ یا باہر کی جانب ڈریگ کر کے آؤٹ سائیڈ کنٹور بنائیں۔

شکل 15.49 ...... آپ ایک کنٹور ٹائپ کا انتخاب اور اس کی دیگر سیٹنگز پراپرٹی بار میں بھی کر سکتے ہیں۔

اگر چاہیں تو کنٹور سلائیڈر کو ڈریگ کر کے Steps کی تعداد تبدیل کر لیں۔

پراپرٹی بار کی سیٹنگز:

Contour ٹول کو سلیکٹ کرنے پر پراپرٹی بار تبدیل ہو کر متعلقہ آپشنز دکھاتی ہے۔

کنٹور کیے گئے آبجیکٹ کو Pick یا Contour ٹول کے ساتھ سلیکٹ کرنے کے بعد آپ مندرجہ ذیل کام کر سکتے ہیں:

- Contour Offset ٹیکسٹ باکس میں آف سیٹ کا تعین کرنا۔
- کنٹور کا فل اور آؤٹ لائن کلر منتخب کرنا۔
- Contour Steps ٹیکسٹ باکس میں ایک نمبر ٹائپ کرنے کے ذریعے Steps کی تعداد سیٹ کرنا۔
- کنٹور کے لیے آبجیکٹ یا کلر acceleration کو تبدیل کرنا (شکل 15.50)۔
- Preset لسٹ میں سے بنے بنائے کنٹور سٹائلز منتخب کرنا۔
- Clear Contour آئیکن کلک کر کے آبجیکٹ کو پہلے والی حالت میں

بحال کرنا۔

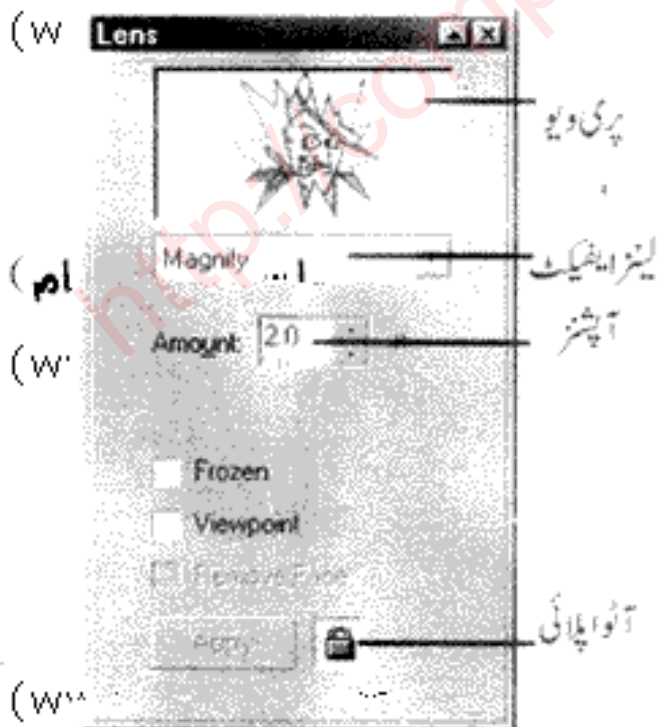
شکل 15.50......آپ Acceleration باکس میں آبجیکٹ اور رنگ کی گہرائی کا تعین کرسکتے ہیں۔

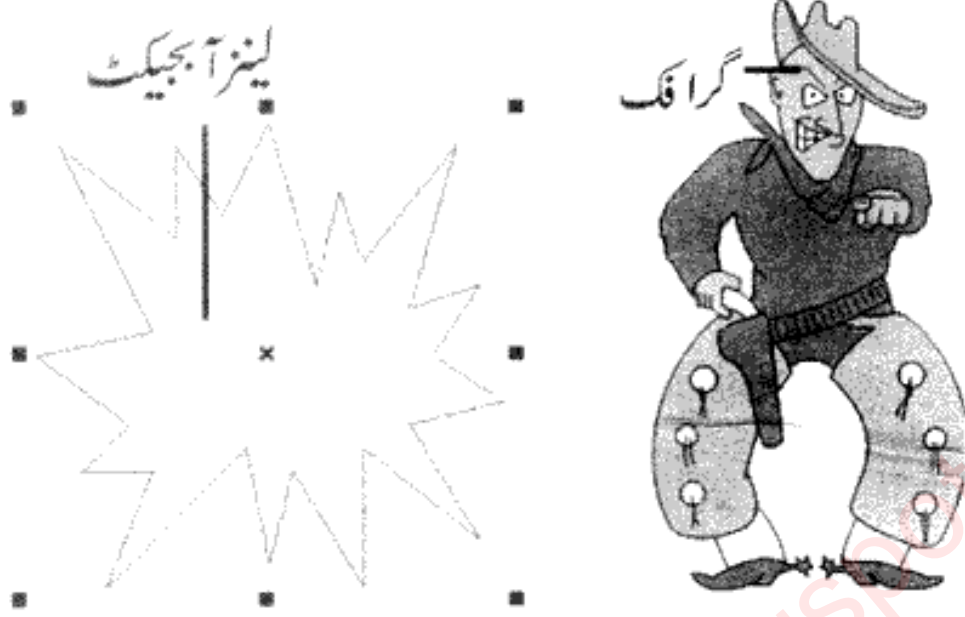
لینز ڈاکر

Lens ڈاکر کیمرہ لینز جیسا تاثر پیدا کرنا ممکن بناتا ہے۔ مثلاً بڑا کرنا' روشن کرنا یا ٹرانسپیرنسی۔ آپ لینز کے طور پر استعمال کرنے کے لیے کوئی بھی کلوزڈ پاتھ سلیکٹ کرسکتے ہیں۔ لینز آبجیکٹ کو دوسرے امیج کے اوپر لانے سے ایفیکٹس ظاہر ہوجاتے ہیں۔

کسی گرافک میں لینز شامل کرنے کے لیے:

1- Windows' Dockers' Lens سلیکٹ کریں یا Alt+F3 دبائیں۔

شکل 15.51 میں دکھایا گیا Lens ڈاکر اوپن ہوجائے گا۔

شکل 15.51......لینز ڈاکر اوپن کیا گیا ہے۔

-2 Pick ٹول کے ذریعہ اس آبجیکٹ کو سلیکٹ کریں جسے لینز بنانا ہے (شکل 15.52) اور اسے ڈریگ کر کے تصویر کے اوپر لائیں۔

شکل 15.52 ...... لینز بنانے کے لیے ایک کلوزڈ پاتھ آبجیکٹ سلیکٹ کیا گیا ہے۔

-3 Lens ڈاکر میں ڈراپ ڈاؤن لسٹ میں سے ایک لینز افیکٹ سلیکٹ کریں۔

-4 Apply کلک کر دیں۔ تصویر شکل 15.53 جیسا تاثر دے گی۔

شکل 15.53 ...... یہ Magnify لینز افیکٹ کی ایک مثال ہے۔

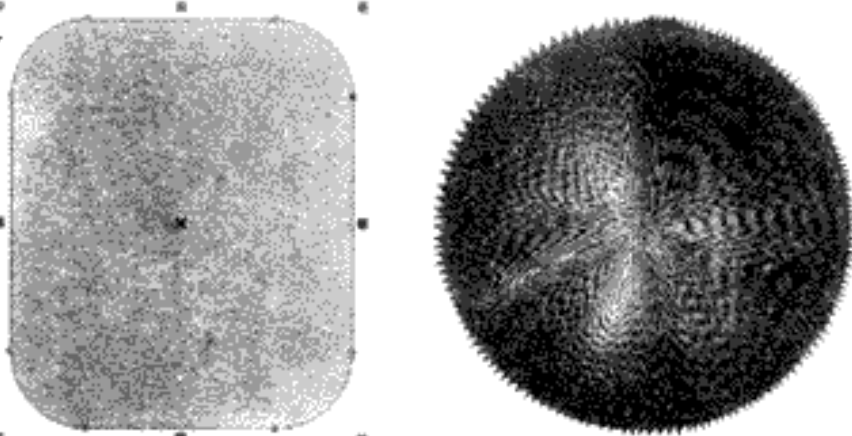
☆ ٹپ ...... اگر Auto Apply بٹن دبا ہوا ہو تو لینز افیکٹ سلیکٹ کرتے ہی لاگو ہو جاتا ہے۔ Apply بٹن کلک نہیں کیا جا سکے گا' اور نہ ہی اس کی ضرورت ہو گی۔

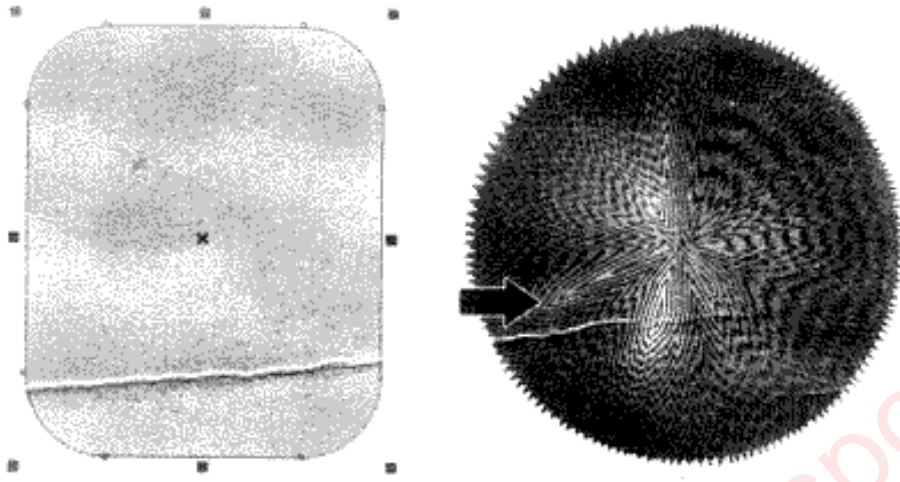
کلوننگ اور کاپی کرنے کے ایفیکٹس

اگر آپ نے کسی آبجیکٹ کو مرضی کا افیکٹ دینے میں بہت محنت کی ہے تو یہ جان کر آپ کو خوشی ہو گی کہ اس افیکٹ کو بڑی آسانی کے ساتھ کاپی یا کلون کر کے دیگر آبجیکٹس پر بھی لاگو کیا جا سکتا ہے۔

Copying کا اطلاق صرف دوسرے آبجیکٹ پر ہوتا ہے۔ کلوننگ کا نتیجہ بھی یہی ہے لیکن یہ دونوں آبجیکٹس کے درمیان ایک مستقل تعلق قائم کر دیتا ہے اور اوریجنل آبجیکٹ پر لاگو کی گئی کوئی بھی تبدیلی کلوننگ والی کاپی کو بھی متاثر کرتی ہے۔ آپ Perspective' envelope' blend' extrude اور distortion آبجیکٹس کو کاپی کر سکتے ہیں۔ جبکہ blend' extrude' contour اور ڈراپ شیڈو ایفیکٹس کو کلون کرنا ممکن ہے۔

کسی افیکٹ کو کاپی یا کلون کرنے کے لیے:

-1 Pick ٹول کی مدد سے آبجیکٹ کو سلیکٹ کریں جس پر افیکٹ کاپی کرنا ہو (شکل 15.54)۔

شکل 15.54...... اس مثال میں ہم گول کونوں والے مستطیل کو کاپی یا کلون کیا ہوا افیکٹ دینا چاہتے ہیں۔

2- Effects مینو میں سے Copy Effect یا Clone Effects ' اور اس کے بعد مطلوبہ پراپرٹی (مثلاً Contour Form) سلیکٹ کرلیں۔ ایک موٹا سا کالا تیر ظاہر ہوگا (شکل 15.55)۔

شکل 15.55......اس آبجیکٹ کو کلک کریں جس کا افیکٹ کاپی کرنا ہو۔

3- جب آپ افیکٹ والے آبجیکٹ کو کلک کرتے ہیں تو وہ دوسرے آبجیکٹ پر لاگو ہو جاتا ہے (شکل 15.56)

شکل 15.56......آبجیکٹ پر کاپی یا کلون کیا ہوا افیکٹ لاگو کیا گیا ہے۔

☆ ٹپ...... Copy Effect اور Clone Effect ذیلی مینوز میں دیئے گئے افیکٹس صرف وہی ہوں گے جو آپ نے موجودہ ڈرائنگ میں استعمال کیے ہوں۔

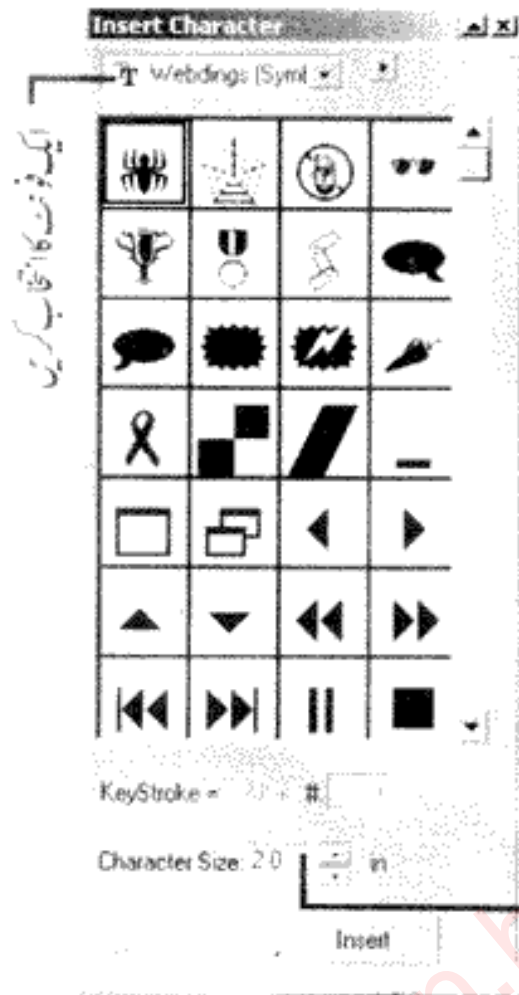
علامات، کلپ آرٹ اور بٹ میپس

اس سبق میں آپ کو بتایا جائے گا کہ: ٹیکسٹ میں حروف اور بلٹس وغیرہ کیسے اِنسرٹ کرتے اور اپنے بنائے ہوئے آبجیکٹس کو علامات میں کیسے تبدیل کرتے ہیں، کلپ آرٹ، تصاویر اور بٹ میپ امیجز کو ڈاکومنٹس میں شامل کرنے کے لیے Scrap book کیسے استعمال کی جاتی ہے اور ویکٹر آبجیکٹس کو بٹ میپس میں یا اس کے برعکس کیسے تبدیل کیا جاتا ہے۔

علامات کا استعمال

کورل ڈرا میں آپ Wingdings اور Zapf جیسے فونٹس کی مدد سے اپنے ڈاکومنٹس میں علامات شامل کرسکتے ہیں۔ اس کے علاوہ کسی بنائی ہوئی گرافک کو بطور علامت بھی سیو کرنا ممکن ہے۔

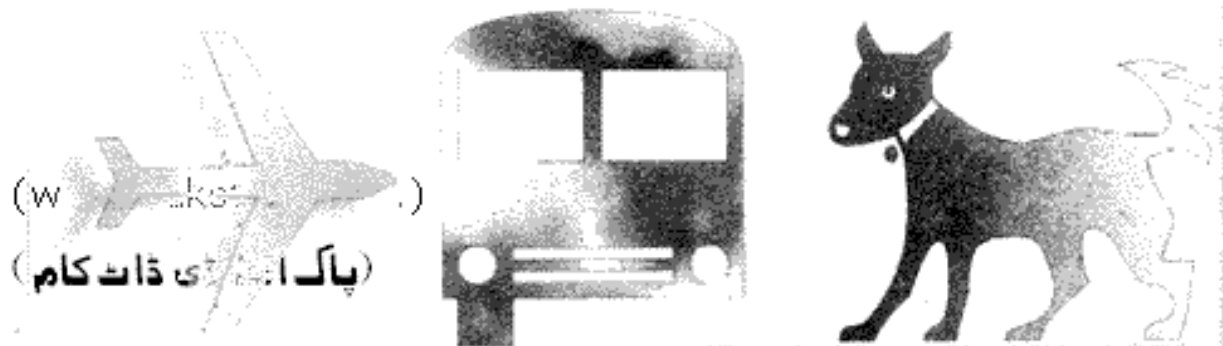
ڈاکومنٹ میں علامات اِنسرٹ کرنے کے لیے:

-1 Tools، Symbols، Special Character سلیکٹ کریں یا Ctrl+F11 دبائیں۔ شکل 16.1 میں دکھایا گیا Symbols and Special Characters ڈاکر اوپن ہوجائے گا۔

شکل 16.1......اس ڈاکر میں آپ فونٹس اور علامات سلیکٹ کر سکتے ہیں۔

2- ڈراپ ڈاؤن لسٹ میں سے ایک فونٹ یا علامت سلیکٹ کریں۔

3- سکرول کر کے مطلوبہ علامت تلاش کریں۔

4- مطلوبہ علامت مل جانے پر اسے کلک اور ڈریگ کر کے ڈاکومنٹ میں لایا جاسکتا ہے (شکل 16.2)۔

یا پھر اگر کسی پیراگراف کو ٹائپ کرنے کے دوران کوئی علامت اِنسرٹ کرنی ہے تو اسے ڈریگ کر کے اِنسرشن پوائنٹ والی جگہ پر لانا ہوگا (شکل 10.3)۔

شکل 16.2......آپ اِنسرٹ کی گئی علامتوں پر بالکل اسی طرح کام کر سکتے ہیں جیسے دیگر آبجیکٹس پر کرتے ہیں۔

You can freely add symbols (such as 🕷, ✂, and ☎ within any normal text.

شکل 16.3......ایک پیراگراف ٹائپ کرنے کے دوران علامات اِنسرٹ کی گئی ہیں۔

☆ٹپس ...... Symbol Size ٹیکسٹ باکس کی مدد سے کسی علامت کا سائز سیٹ کیا جا سکتا ہے۔

☆......کورل ڈرا کے ساتھ بہت کم علاماتی فونٹس انسٹال ہوتے ہیں۔ آپ کو Disk نمبر 2 کے Extra Fonts/Symbols فولڈر میں بہت سے دیگر سمبل فونٹس ملیں گے۔ ان فونٹس کو دیکھنے یا انسٹال کرنے کے لیے Bitstream Font Navigator استعمال کرنا ہوگا (شکل 16.4) جو آپ کی ہارڈ ڈسک کے Productivity Tools فولڈر میں ہوتا ہے۔

Font Navigator
File Edit View MyFonts.com Help
Font Catalog
Contents of Font Catalog (All Formats, All Styles)
Times New Roman PS MT
Trebuchet MS
TypoUpright BT
VAGRounded BT
VAGRounded Lt
Verdana
Vineta BT
Vivaldi
Webdings
Wingdings
Wingdings 2
Wingdings 3
WP Arabic Sihafa
WP Arabic Script Sihafa
WP BoxDrawing
Installed Fonts: 344
Aachen BT
AdLib BT
Alexei Copperplate
AlternateGothic2 BT
Amazone BT
Americana BT
Americana XBd BT
Americana XBdCn BT
AmerType Md BT
Arial
Font Sample: Wingdings
Regular
Font Groups
Install fonts by dragging them to the Installed Fonts list

شکل 16.4......یہ فونٹ نیوی گیٹر اضافی فونٹس انسٹال کرنے یا دیکھنے کے کام آتا ہے۔

اپنی مرضی کی علامات بنانا

اپنے بنائے ہوئے کسی آبجیکٹ کو بطور علامت سیو کرنے کے لیے:

1- Pick ٹول کی مدد سے اس آبجیکٹ کو سلیکٹ کریں جسے علامت میں تبدیل کرنا چاہتے ہیں۔

2- Tools، Create، Symbol سلیکٹ کریں، شکل 16.5 والا ڈائیلاگ باکس اوپن ہوجائے گا۔

شکل 16.5......کوئی پہلے سے موجود فونٹ یا سمبل کیٹیگری سلیکٹ کریں یا نئی بنا لیں۔

3- وہ سمبل کیٹیگری سلیکٹ کریں جس میں آبجیکٹ کو بطور علامت رکھنا چاہتے ہیں، یا پھر نئی کیٹیگری کا نام ٹیکسٹ باکس میں ٹائپ کر دیں۔

4- OK کلک کرنے پر اب وہ نئی علامت یا کیٹیگری سمبلز اینڈ سپیشل کیریکٹرز ڈاکر میں دستیاب ہوجائے گی۔

☆ **ٹپس** ...... یاد رہے کہ اگر آپ کسی گرافک کو علامت بنانے کے لیے سلیکٹ کریں تو وہ صرف ایک آبجیکٹ پر مشتمل ہونی چاہیے۔ اگر وہ متعدد آبجیکٹس پر مشتمل ہے تو پہلے اسے اَن گروپ کریں اور Arrange مینو میں سے Combine سلیکٹ کریں۔ اس کے بعد اوپر بیان کردہ ہدایات پر ہی عمل کریں۔

☆ ...... اگر آپ نئی علامت کو کسی پہلے سے موجود فونٹ میں شامل کرنے کی کوشش کریں تو کورل ڈرا اس کے نام کے آگے لفظ ''(Symbol)'' جوڑ دے گا۔

سکریپ بک ڈاکر کا استعمال

Scrapbook ڈاکر کے ذریعہ کورل ڈرا 10 کی CDs یا ہارڈ ڈسک پر موجود بٹ میپ امیجز کو ڈاکومنٹس میں شامل کرنا ممکن ہے۔ یہ کام کرنے کے لیے:

1- اگر ضرورت ہو تو سی ڈی روم ڈرائیو میں ڈسک نمبر 2 یا 3 ڈالیں۔

2- Tools، Scrapbook، Browse سلیکٹ کریں، سکریپ بک ڈاکر اوپن ہو جائے گا (شکل 16.6)۔

شکل 16.6 ...... سکریپ بک میں ایک فائل انسرٹ کرنے کے لیے سلیکٹ کریں۔

3- فائل ونڈو کو اسی طرح استعمال کریں جیسے ونڈوز ایکسپلورر کو کرتے ہیں۔ ڈرائیو اور فولڈرز کے آئیکنز کو ڈبل کلک کر کے مطلوبہ کلپ آرٹ، تصویر یا دیگر امیج تلاش کریں۔

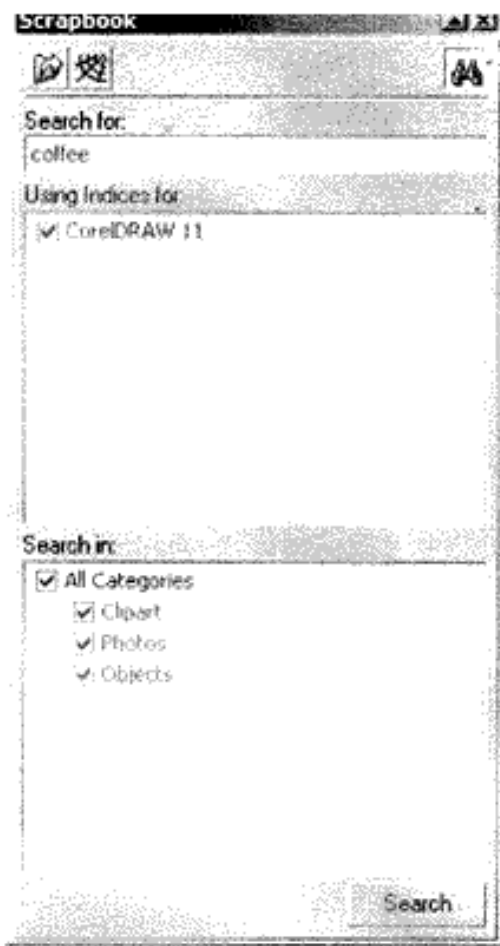
4- استعمال کیلئے امیج مل جانے پر اسے ڈریگ کر کے ڈاکومنٹ میں لے آئیں۔

☆ **ٹپس**...... اس طریقہ سے اِنسرٹ کیے گئے کلپ آرٹس پر کام کرنے سے پہلے انہیں اَن گروپ کرنا ہوگا۔

☆...... کورل ڈرا کی ویب سائیٹ سے کلپ آرٹ ڈاؤن لوڈ کرنے اور دیکھنے کے لیے سکریپ بک ڈاکر کے بالائی حصے میں بنا متعلقہ آئیکن کلک کریں۔

☆...... آپ کورل ڈرا کی CDs پر موجود تصاویر اور کلپ آرٹس استعمال کر سکتے ہیں۔ سکریپ بک کے بالائی حصے میں بنا Search آئیکن (شکل 16.7) کلک کریں، سرچ ورڈ (مثلاً Coffee) انٹر کریں اور Search بٹن کلک کر دیں۔ ڈھونڈی گئی تمام فائلیں ڈسپلے کر دی جاتی ہیں شکل 16.8)۔ فائل نیم سے پہلے سبز دائرے کا مطلب ہے کہ ڈرائیو میں درست سی ڈی پہلے ہی موجود ہے۔ جبکہ سرخ دائرے والی فائل کو استعمال کرنے کی کوشش کی جائے تو آپ کو درست سی ڈی انسرٹ کرنے کو کہا جاتا ہے۔

شکل 16.7...... ایک سرچ انٹر کریں، کیٹگریز سلیکٹ کریں اور Search بٹن کلک کر دیں۔

Scrapbook
Search for:
coffee
Using Indices for:
CorelDRAW 11
Search in:
All Categories
Clipart
Photos
Objects
Search

شکل 16.8......سرچ کے نتیجے میں ملنے والی فائلیں ڈسپلے کی گئی ہیں۔

بٹ میپ امیجز پر کام کرنا

حقیقی دنیا میں تمام امیجز کا آغاز بٹ میپس کے طور پر ہوتا ہے۔ سکین یا ڈیجیٹل کیمرہ سے حاصل کردہ تمام تصاویر نقطوں (پکسلز) پر مشتمل ہوتی ہیں۔ تاہم کورل ڈرا میں بٹ میپس کو آبجیکٹس اور آبجیکٹس کو بٹ میپس میں تبدیل کرنے کی سہولت موجود ہے۔

ایک ویکٹر آبجیکٹ کو بٹ میپ میں تبدیل کرنے کے لیے:

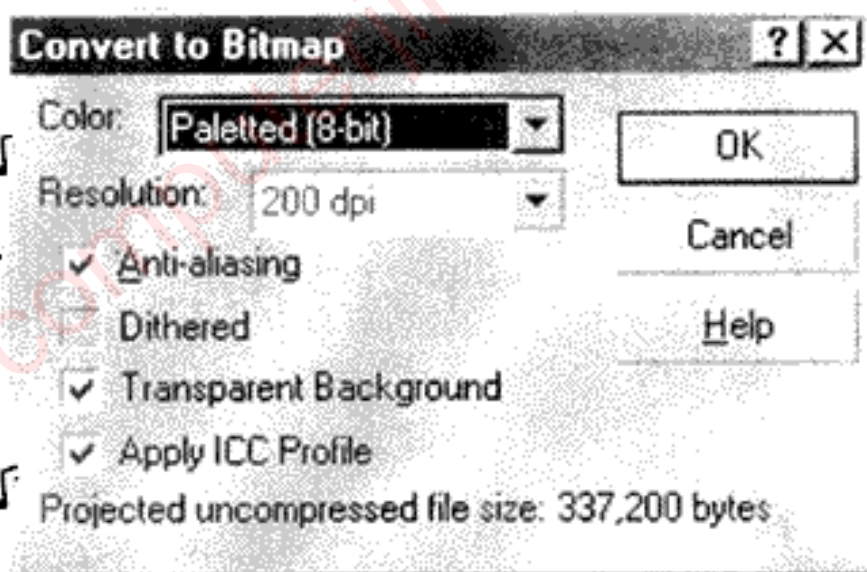
-1 آبجیکٹ کو سلیکٹ کریں۔

-2 Bitmaps ‘ Convert to Bitmap سلیکٹ کریں۔ شکل 16.9 والا ڈائیلاگ باکس اوپن ہو جائے گا۔

-4 Dithered اور Anti-aliasing چیک باکس کو آن کریں۔ جن رنگوں میں گہرے سے ہلکے ہوتے ہوئے رنگ شامل ہوں dithering انہیں ہموار کر دیتی ہے۔ جبکہ anti-aliasing آپشن رنگوں کی حدود کو باہم مدغم کرنے کے لیے ہے۔

شکل 16.9......ڈراپ ڈاؤن لسٹوں میں سے ایک کلر ماڈل اور ریزولیوشن سلیکٹ کریں۔

5- اگر مطلوبہ بٹ میپ کو بیک گراؤنڈ میں دینا ہے تو Transparent Background آپشن سلیکٹ کریں۔

6- OK کلک کرنے سے آبجیکٹ بٹ میپ میں تبدیل ہو جائے گا (شکل 16.10)۔

شکل 16.10......لائن کی کوالٹی میں فرق خاص طور پر قابل غور ہے۔

☆ٹپ...... اگر بٹ میپ میں تبدیل کیے گئے امیج کی کوالٹی کم ہو جائے تو (مثلاً لائنیں زیادہ نقطے دار نظر آنے لگیں) دوبارہ کسی اور ریزولیوشن یا کلر ماڈل پر کوشش کر کے دیکھیں۔

☆ **ٹپس** ......کلر ماڈل اور ریزولیوشن سلیکٹ کرتے وقت یاد رکھیں کہ فائل کا ریزولیوشن جتنا زیادہ ہوگا وہ اتنی ہی بڑے ہو جائے گی۔

☆ ......تبدیل کی گئی تصویر کو Undo ڈاکر کی مدد سے بحال کیا جا سکتا ہے۔

بٹ میپ امیج کے کسی ایریا کو ویکٹر آبجیکٹ بنانا:

1- Pick ٹول کے ساتھ بٹ میپ امیج کو سلیکٹ کریں۔ سٹیٹس بار پر کچھ اس قسم کی انفارمیشن نظر آئے گی: "RGB Bitmap on Layer1"۔

2- ٹول باکس میں سے فری ہینڈ یا بیزیئر ٹول سلیکٹ کریں۔ کرسر کو بٹ میپ کے traceable ایریا کے اوپر لانے پر وہ تین ڈاٹس والے جمع کے نشان کی شکل اختیار کر لیتا ہے۔

3- آٹو ٹریس کرنے کے لیے ایریا کو کلک کریں۔ کورل ڈرا اس کی ایک آؤٹ لائن ٹریس کر دیتا ہے۔

4- بٹ میپ کی آؤٹ لائن کو ایک طرف حرکت دیں (شکل 16.11)۔ اب آپ ٹریس کی ہوئی آؤٹ لائن کو اپنی مرضی کے مطابق ایڈٹ کر سکتے ہیں۔

یہ بات ذہن میں رہے کہ آٹو ٹریس فیچر صرف ایسے ایریاز پر کام کرتا ہے جن کے رنگ بہت واضح اور آپس میں جدا ہوں۔

شکل 16.11......اس تصویر کے ایک آبجیکٹ کو ٹریس کیا گیا ہے۔

سارے بٹ میپ کو ویکٹر آبجیکٹس میں بدلنا:

1- بٹ میپ امیج کو پک ٹول کے ساتھ سلیکٹ کریں (شکل 16.12)۔

شکل 16.12 ...... واضح کنٹراسٹ ایریا والے بٹ میپس کو تبدیل کرنا بہتر رہتا ہے۔

2- Bitmaps ، Trace Bitmap سلیکٹ کریں۔ کورل ٹریس 10 پروگرام لانچ ہوتا اور سلیکٹڈ امیج کی ایک کاپی اوپن کرتا ہے (شکل 16.13)۔

شکل 16.13 ...... کورل ٹریس 10 اصل آبجیکٹ بائیں اور ٹریس کا نتیجہ دائیں طرف دکھاتا ہے۔

3- Trace مینو میں سے ٹریسنگ کا ایک میتھڈ سلیکٹ کریں۔ Centerline میتھڈز استعمال کرنے سے پہلے امیج کو بلیک اینڈ وائٹ میں تبدیل کرنا پڑے گا۔ اس کے لیے Image 'Mode' Black and White سلیکٹ کریں۔

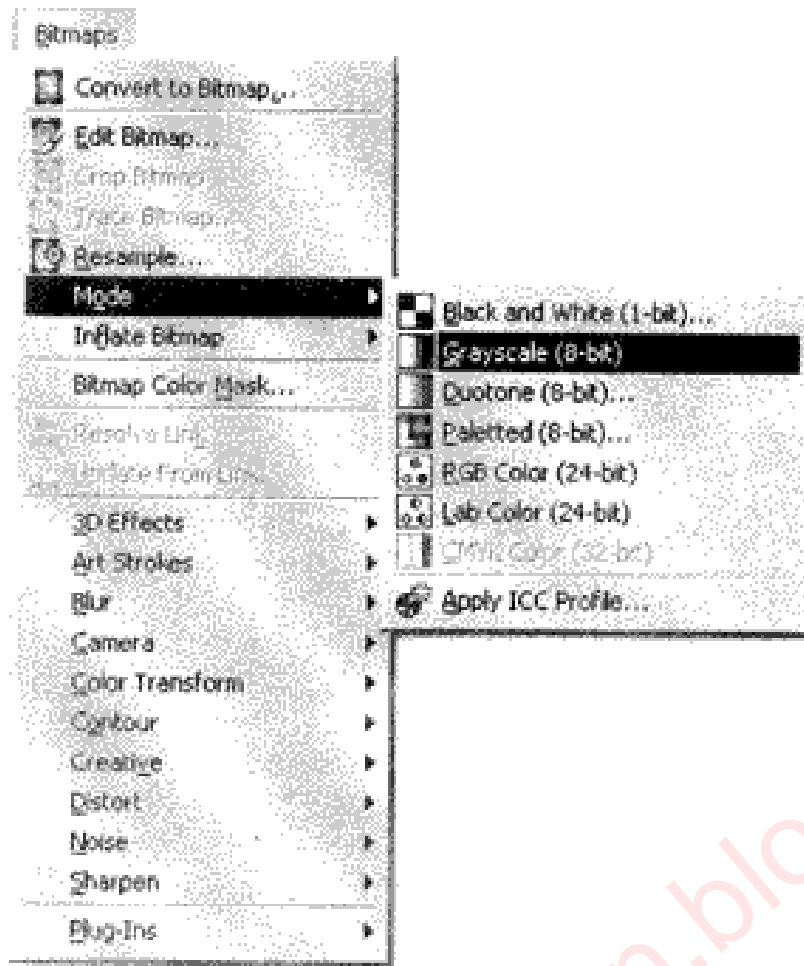
4- کورل ٹریس پروگرام کو بند کردیں یا File 'Close سلیکٹ کریں۔ ٹریسنگ ایک گروپ کیے ہوئے آبجیکٹس کی صورت میں اصل آبجیکٹ کے عین اوپر نظر آتی ہے۔ ٹریس پر کام کرنے کے لیے (مثلاً سلیکٹڈ آبجیکٹس کو رنگ دینا) اسے ڈریگ کرکے ایک طرف لے جائیں اور آبجیکٹس کو اَن گروپ کرلیں۔

کلر ماڈل منتخب کرنا

Bitmaps مینو میں موجود بہت سے فلٹرز اتنی دیر تک دستیاب نہیں ہوتے جب تک کہ سلیکٹڈ بٹ میپ کو ایک کلر ماڈل میں تبدیل نہ کردیا جائے (کلر ماڈلز پر سبق 10 میں بات کی گئی ہے)۔ کلر ماڈل منتخب کرنے کا دارومدار اس بات پر ہے کہ آپ امیج کے ساتھ کیا کرنا چاہتے ہیں۔

بٹ میپ کا کلر ماڈل تبدیل کرنے کے لیے:

1- بٹ میپ کو پک ٹول کے ساتھ سلیکٹ کریں۔

2- Bitmaps 'Mode اور اس کے بعد مرضی کا کلر ماڈل سلیکٹ کرلیں (شکل 16.14)۔

شکل 16.14.....سلیکٹ کیے ہوئے بٹ میپ امیج کے لیے ایک کلر ماڈل منتخب کرنا۔

بٹ میپ فلٹرز کا استعمال

بٹ میپ فلٹرز سپیشل ایفیکٹس بنانے میں مدد دیتے ہیں' مثلاً blurring' sharpeningوغیرہ۔ ہم یہاں ان فلٹرز کے استعمال کی تین مثالیں اور ان کے طریقے پیش کریں گے۔

گولائی کا تاثر دینا:

-1 بٹ میپ کو Pick ٹول کے ساتھ سلیکٹ کریں۔

-2 Bitmaps' 3D Effects' Sphere سلیکٹ کریں۔ شکل 16.15 میں دکھایا گیا Sphere ڈائیلاگ باکس اوپن ہو جائے گا۔ ۲

پری ویو دیکھنے کے لیے آئیکن

Sphere

Optimize

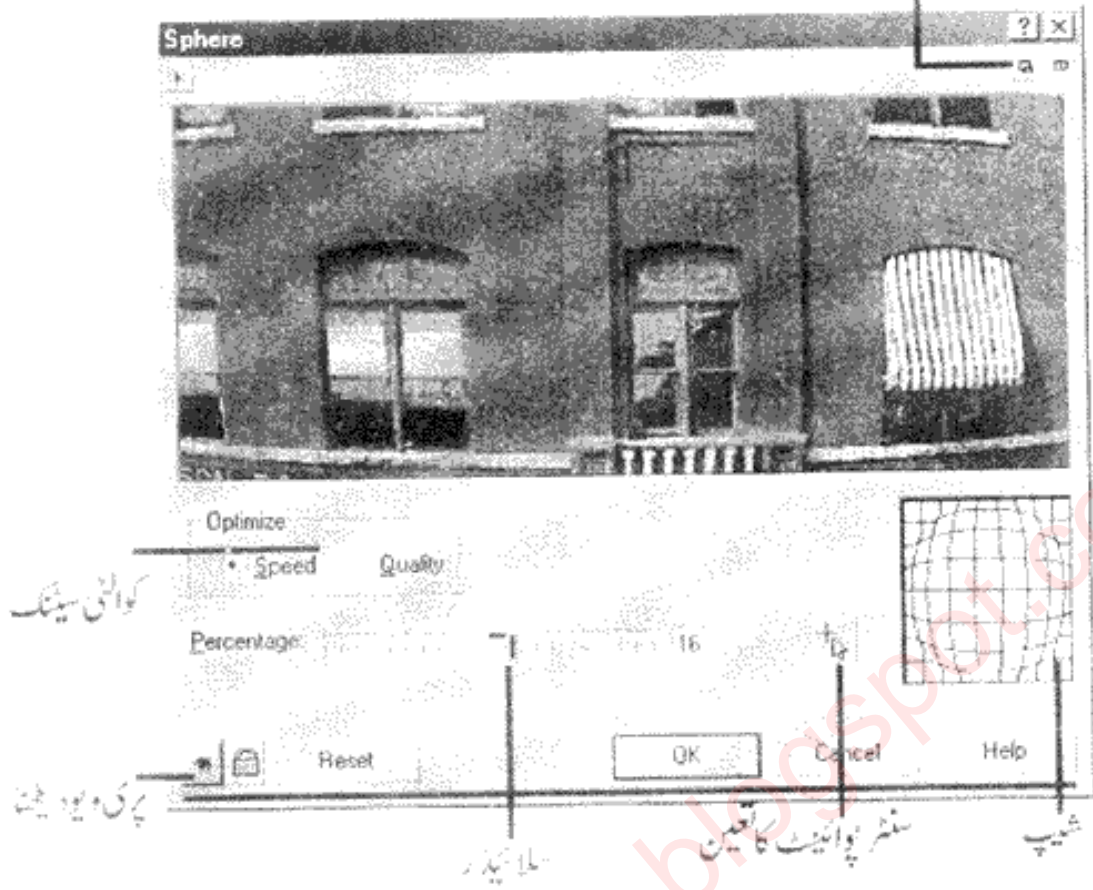
Speed Quality

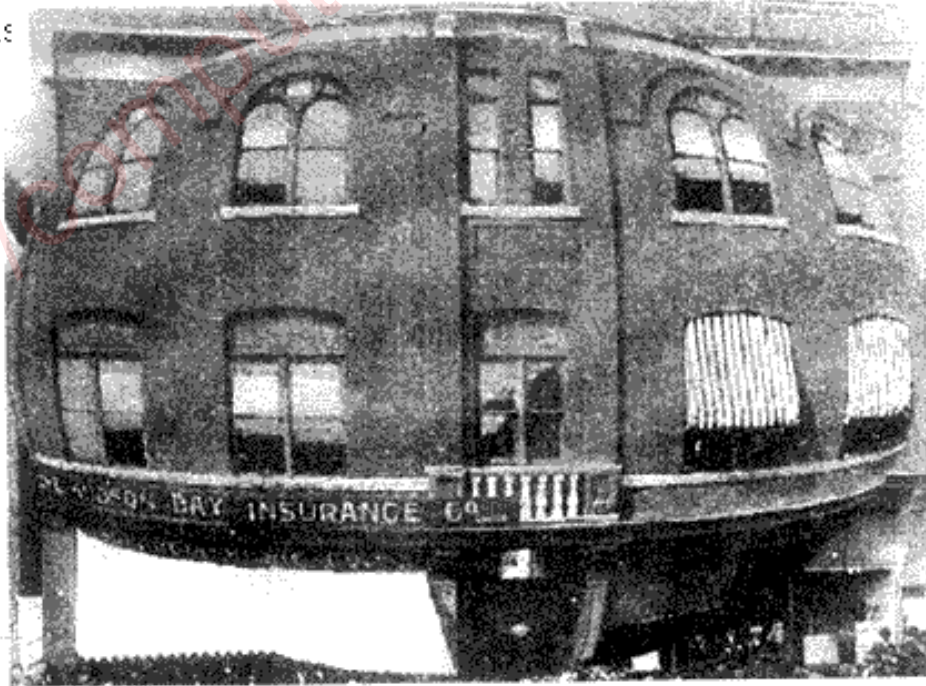
کوالٹی سیٹنگ

Percentage 16

Reset OK Cancel Help

پری ویو بٹن

سلائیڈر سنٹر پوائنٹ کا تعین شیپ

شکل 16.15......اس باکس میں مختلف سیٹنگز کریں اور ان کا پیشگی جائزہ لیں۔

3- ایک کوالٹی ریڈیو بٹن کلک اور سلائیڈر ڈریگ کریں۔

شکل 16.16......تصویر میں گولائی کا تاثر دکھائی دے رہا ہے۔

4- اب پری ویو بٹن کلک کر کے دیکھیں کہ آپ کی سیٹنگز کا تصویر پر کیا اثر پڑے گا۔

-5 اگر تاثر پسند آجائے تو OK کلک کر دیں (شکل 16.16)' یا اگر سیٹنگ دوبارہ کرنا چاہتے ہیں تو Reset بٹن کلک کر کے تصویر کو واپس اصل حالت میں لے آئیں۔

noise شامل کرنا:

-1 Pick ٹول کی مدد سے بٹ میپ کو سلیکٹ کریں۔

-2 Bitmaps' Noise' Add Noise سلیکٹ کریں' شکل 16.17 میں دکھایا گیا ڈائیلاگ باکس ظاہر ہوگا۔

شکل 16.17 ..... ڈائیلاگ باکس کے بالائی دائیں کونے میں بنا منفی (-) بٹن کلک کرنے سے آپ اوریجنل اور پری ویو دونوں دیکھ سکیں گے۔

-3 Level اور Density سلائیڈرز کو ڈریگ کر کے noise کی مقدار سیٹ کریں۔

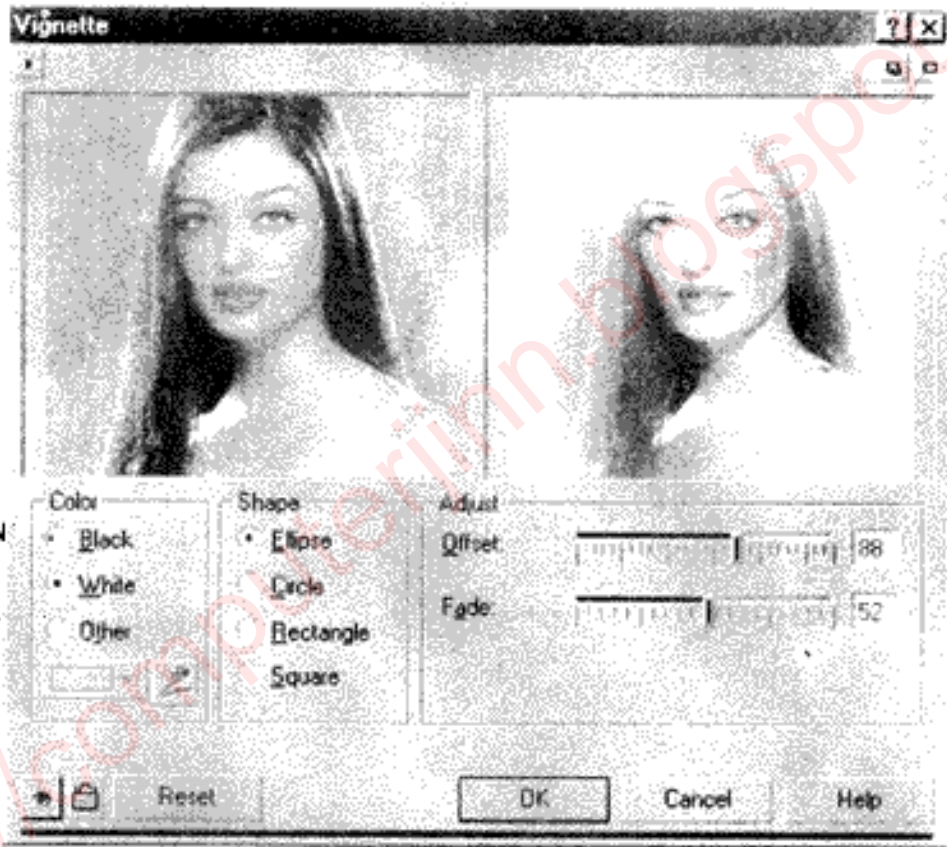
-4 نوائز کی ایک ٹائپ سلیکٹ کریں: Gaussian' Spike یا Uniform۔ یہ تینوں آپشنز تصویر کے نقطوں کو مختلف انداز میں ترتیب دیتی ہیں۔

-5 پری ویو بٹن کلک کریں۔

6- اگر تاثر پسند آئے تو OK کلک کردیں' ورنہ Reset بٹن کلک کر کے دوبارہ کوشش کر سکتے ہیں۔

روشنی کا ہالہ بنانا:

1- بٹ میپ کو سلیکٹ کریں۔

2- Bitmaps مینو میں سے Creative' Vignette سلیکٹ کریں' شکل 16.18 میں دکھایا گیا ڈائیلاگ باکس اوپن ہو جائے گا۔

شکل 16.18 ..... یہ فوٹوز کو پیش کرنے کا ایک مقبول عام انداز ہے۔

3- موزوں ریڈیو بٹنز کلک کرنے کے ذریعہ ہالے کا رنگ اور صورت سیٹ کریں۔

4- Offset اور Fade سلائیڈرز کو ڈریگ کر کے نظر آرہی تصویر اور اس کے مدھم ہوتے ہوئے کناروں کی مقدار سیٹ کریں۔

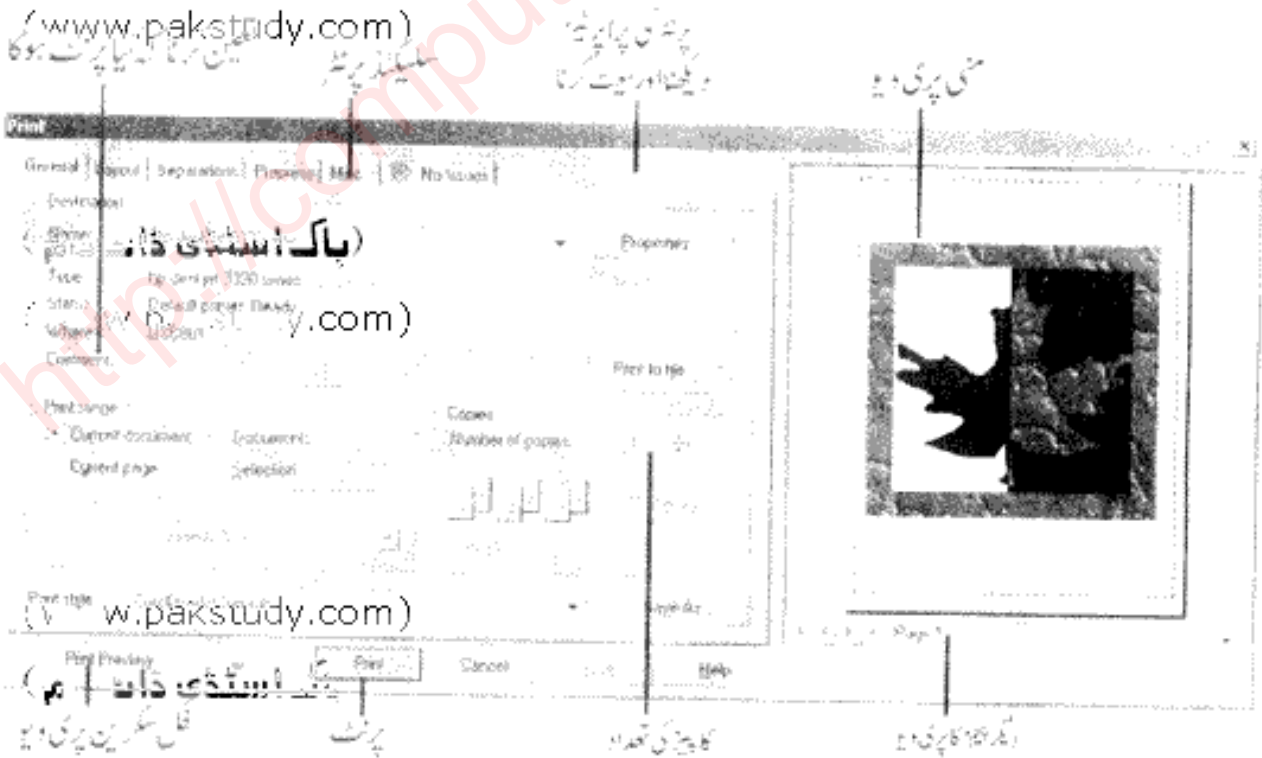
5- اب پری ویو دیکھنے کے لیے Preview بٹن کلک کریں۔

6- اگر تاثر پسند آئے تو OK کلک کردیں' ورنہ Reset بٹن کلک کر کے دوبارہ سیٹنگز کریں۔

سبق 17

پرنٹنگ

اس سبق میں آپ کو پرنٹنگ کے لیے کورل ڈرا میں پراپرٹیز سیٹ کرنا اور دیگر اہم باتیں بتائی جائیں گی۔

کورل ڈرا10 ویکٹر ڈرائنگز اور بٹ میپ امیجز کو بطور پکسلز تصور کرتا ہے لیکن یہ تصاویر کی دونوں اقسام نقطوں کی صورت میں پرنٹ ہوتی ہیں۔ پرنٹ کی کوالٹی کا دارومدار تصویر کے ریزولیشن پر ہوتا ہے۔

شکل 17.1...... پرنٹ ڈائیلاگ باکس تمام پرنٹ آپشنز پیش کرتا ہے۔

ہر مرتبہ پرنٹ لینے پر آپ Print ڈائیلاگ باکس (شکل 17.1) سے کام لیں گے۔

یہ ٹیبز والا باکس کورل ڈرا میں پرنٹنگ کے حوالے سے تمام پہلوؤں تک رسائی دیتا ہے۔

بنیادی پرنٹنگ

زیادہ تر ڈاکومنٹس کی پرنٹنگ کے لیے آپ کو زیادہ مسئلوں میں الجھنے کی ضرورت نہیں۔ بس ایک یا دو بٹن کلک کرنے کے ذریعہ یہ کام کیا جا سکتا ہے۔

ڈاکومنٹ کی ایک کاپی پرنٹ کے لیے:

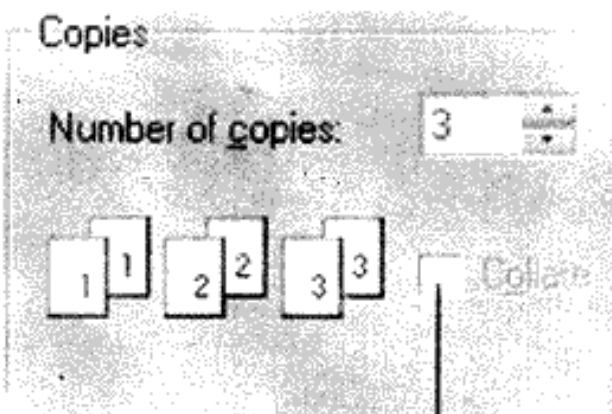
1- File ‘ Print سلیکٹ کریں‘ Ctrl+P دبائیں یا سٹینڈرڈ بار پر Print آئیکن کلک کریں۔ اس طرح شکل 17.1 میں دکھایا گیا Print ڈائیلاگ باکس ڈسپلے ہوگا۔

2- ڈیفالٹ پرنٹر اور موجودہ پرنٹ سیٹنگز کو قبول کرنے کے لیے Print بٹن کلک کر دیں۔

> ☆ ٹپ...... ڈاکومنٹ پرنٹ کرنے سے پہلے اسے سیو کرنا یاد رکھیں۔

ڈاکومنٹ کی ایک سے زائد کاپیز پرنٹ کرنی ہوں تو:

1- پرنٹ ڈائیلاگ باکس اوپن کریں (Ctrl+P)۔

2- باکس کے Copies ایریا (شکل 17.2) میں Number of Copies ٹیکسٹ باکس میں کاپیز کی تعداد انٹر کریں۔

شکل 17.2 ..... ڈائیلاگ باکس کے اس حصے میں ڈاکومنٹ کی کاپیوں کی تعداد بتائیں۔

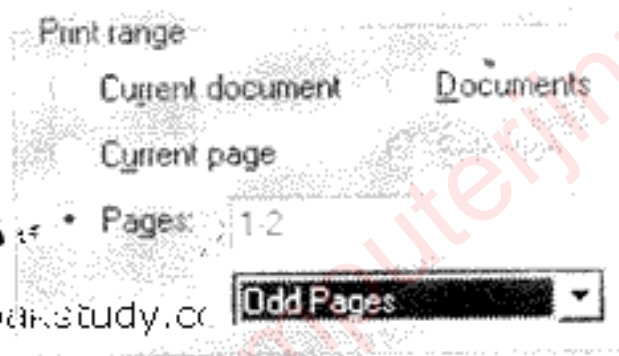
-3 Print بٹن کلک کرنے سے آؤٹ پٹ حاصل ہوجائے گی۔

☆ٹپ ...... اگر آپ کے ڈاکومنٹ میں ایک سے زائد پیجز ہیں تو Collate چیک باکس استعمال کیا جاسکتا ہے (شکل 18.2)۔ عام طور پر جب آپ تین پیجز والا ڈاکومنٹ پرنٹ کرتے ہیں تو باری باری 1 تا 3 نمبر پیج پرنٹ کرتا ہے۔ Collate چیک باکس کو آن کر دینے سے باری باری ہر صفحے کی دو دو کاپیاں پرنٹ ہوں گی۔

خاص پیجز یا آبجیکٹس کو پرنٹ کرنا:

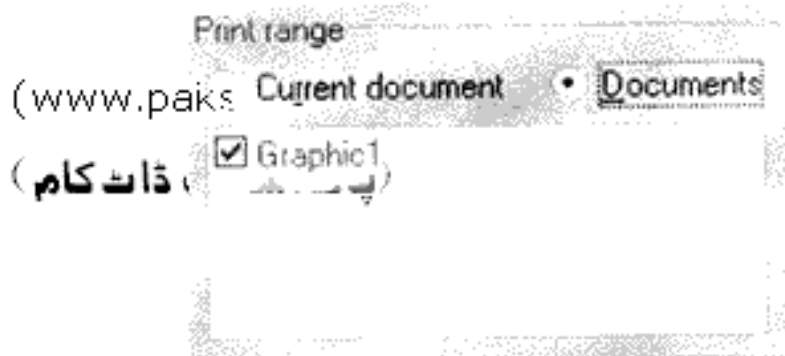
-1 Ctrl+P دبا کر پرنٹ ڈائیلاگ باکس اوپن کریں۔

-2 Print range ایریا میں (شکل 17.3) مندرجہ ذیل ریڈیو بٹنز میں سے ایک کلک کریں۔

Print range
Current document Documents
Current page
Pages: 1-2
Odd Pages

شکل 17.3 ...... پرنٹ رینج ایریا میں تعین کریں کہ آپ کیا پرنٹ کرنا چاہتے ہیں۔

▲ کرنٹ ڈاکومنٹ ...... اس سارے ڈاکومنٹ کو پرنٹ کرنے کے لیے جو ڈائیلاگ باکس اوپن کرتے وقت ایکٹو تھا۔

▲ ڈاکومنٹس ...... اگر آپ نے متعدد ڈاکومنٹس اوپن کر رکھے ہیں تو اس آپشن کے ذریعہ ان میں سے ایک سلیکٹ کیا جاسکتا ہے (شکل 17.4)۔

Print range
Current document Documents
Graphic1

شکل 17.4 ...... آپ اوپن کیے ہوئے ڈاکومنٹس میں سے ایک کا انتخاب کر سکتے ہیں۔

▲ کرنٹ پیج...... صرف موجودہ ایکٹو پیج پرنٹ کرنے کے لیے۔

▲ سلیکشن ...... اگر پرنٹ باکس اوپن کرنے سے پہلے کچھ آبجیکٹس سلیکٹ کیے ہوں تو یہ آپشن صرف انہیں ہی پرنٹ کرے گی۔

▲ پیجز ...... موجودہ ڈاکومنٹ کے صرف مخصوص پیجز پرنٹ کرنے کے لیے۔ ٹیکسٹ باکس میں بتائیں کہ کون سے صفحہ نمبر سے کونسے صفحہ نمبر تک پرنٹ کرنا ہے۔ ڈراپ ڈاؤن لسٹ کے ذریعہ تعین کریں کہ طاق یا جفت کی ترتیب سے صفحات پرنٹ ہیں۔

-3 Print بٹن کلک کردیں۔

> ☆ٹپ ...... View' Printable Area کلک کر کے ڈاکومنٹ کے اس حصے کا پری ویو دیکھا جا سکتا ہے جو پرنٹ ہوگا۔

بڑے سائز کی ڈرائنگز پرنٹ کرنا

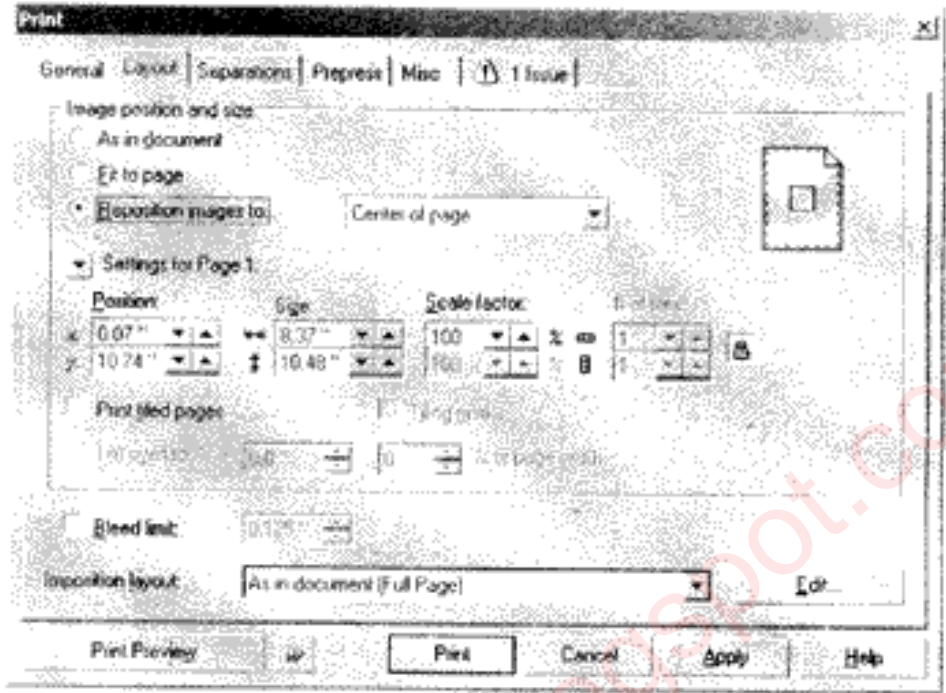
اگر آپ نے کوئی ایسی ڈرائنگ بنائی ہے جو سنگل پیج پر نہیں آسکتی (مثلاً پوسٹر) تو Layout ٹیب کی مدد سے ڈرائنگ کو پیج پر فِٹ کیا جا سکتا' یا پرنٹ آؤٹ کو ٹائل کرنا بھی ممکن ہے۔ ٹائل کرنے سے وہ ڈاکومنٹ حصوں کی صورت میں کئی پیجز پر پرنٹ ہوگا۔

پرنٹ آؤٹ کو سکیل کرنا:

-1 Ctrl+P دبائیں' یا سٹینڈرڈ ٹول بار پر پرنٹ آئیکن کلک کریں۔

-2 پرنٹ ڈائیلاگ باکس کی Layout ٹیب کو سامنے لائیں (شکل 17.5)۔

-3 Fit to Page کلک کرنے پر وہ سب سے بڑے پیپر سائز کے برابر ہو جائے گی۔ یا پھر آپ Reposition images to کلک کریں اور

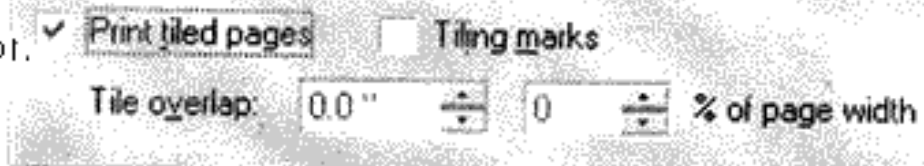
ایک سلیل فیلڈ' چوڑائی اور اونچائی انٹر کریں۔ اگر لمبائی اور چوڑائی دونوں رخ میں متناسب طور پر سکیل کرنا ہے تو پیڈ لاک آئیکن دبا دیں۔

شکل 17.5.....آپ پرنٹ ڈائیلاگ کی اس ٹیب میں سکیلنگ اور ٹائلنگ کو کارآمد بنا سکتے ہیں۔

4- مرضی کی دیگر آپشنز سیٹ کرنے کے بعد Print بٹن کلک کریں۔

پرنٹ آؤٹ کو ٹائل کرنا:

1- Ctrl+P دبا کر پرنٹ ڈائیلاگ باکس اوپن کریں۔

2- Layout ٹیب سامنے لائیں (شکل 17.5)۔

3- Tiling ایریا میں Printed tile pages چیک باکس کو کلک کر دیں۔ دو ٹیکسٹ باکسز اس کے نیچے ظاہر ہونگے (شکل 17.6)۔

شکل 17.6.....زیادہ بڑے سائز کی ڈرائنگ کا پرنٹ لیتے وقت ٹائلنگ آپشنز سیٹ کریں۔

4- Tile overlap ٹیکسٹ باکس میں مخصوص فاصلہ یا صفحے کی چوڑائی کی فیصد انٹر کریں۔

5- اگر Tiling marks آپشن کو سلیکٹ کر دیا جائے تو پیجز کو جوڑنا آسان

ہوگا (شکل 17.6)۔

6- مزید آپشنز سیٹ کریں یا Print کلک کردیں۔

متبادل پرنٹرز اور پیپر آپشنز

ہوسکتا ہے کہ آپ نے ایک سے زائد پرنٹرز اپنے استعمال میں رکھے ہوں۔ کوئی مخصوص پرنٹر سلیکٹ کرنے کے لیے Print ڈائیلاگ باکس اوپن کریں اور:

1- Name ڈراپ ڈاؤن لسٹ میں سے مطلوبہ پرنٹر کا نام منتخب کریں۔

2- آپشنز سیٹ کرنے کے بعد Print کلک کردیں۔

آپ پیپر کا سائز اور رخ بھی سیٹ کرسکتے ہیں:

1- Print ڈائیلاگ باکس کی Name ڈراپ ڈاؤن لسٹ میں سے مطلوبہ پرنٹر سلیکٹ کریں۔

hp deskjet 3320 series Properties

Setup

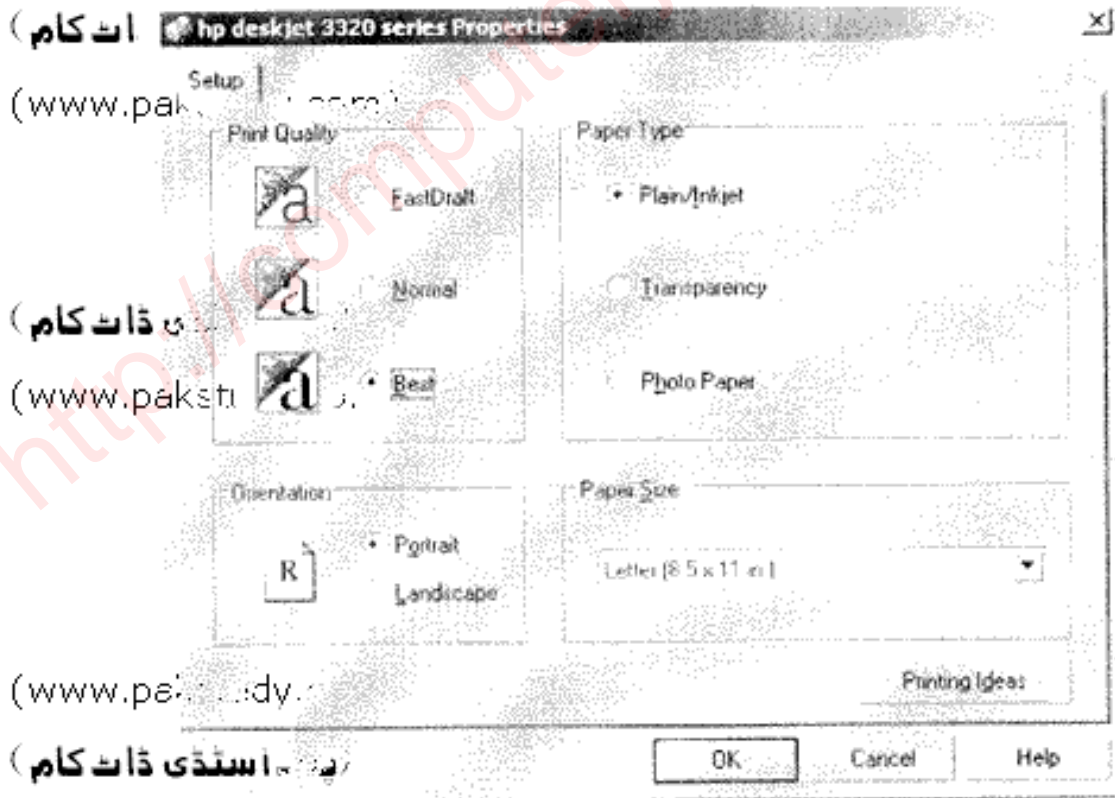
Print Quality: FastDraft, Normal, Best

Paper Type: Plain/Inkjet, Transparency, Photo Paper

Orientation: Portrait, Landscape

Paper Size: Letter (8.5 x 11 in.)

Printing Ideas

OK Cancel Help

شکل 17.7......یہ HP Deskjet 540 پرنٹر کے لیے پراپرٹیز ڈائیلاگ باکس ہے۔

2- پراپرٹیز بٹن کلک کریں، شکل 17.7 میں دکھایا گیا Properties ڈائیلاگ

باکس ظاہر ہوگا۔ اس باکس میں پرنٹرز کی صلاحیتوں کے لحاظ سے مختلف آپشنز ہوتی ہیں۔

3- Paper ٹیب سامنے لائیں اور سکرولنگ لسٹ میں سے پورٹریٹ یا لینڈ سکیپ رخ سلیکٹ کریں۔

4- پیپر سائز بھی سلیکٹ کرنے کے بعد OK کلک کر دیں۔

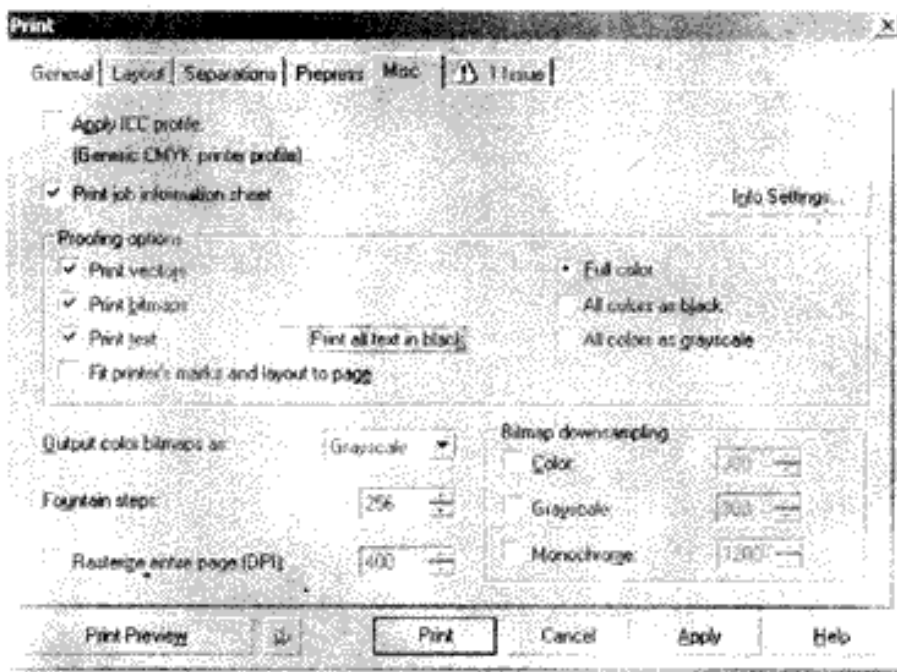
☆ٹپ ...... File مینو میں سے Print Setup سلیکٹ کر کے بھی پراپرٹیز ڈائیلاگ باکس اوپن کیا جا سکتا ہے۔

سروس بیورو کا استعمال

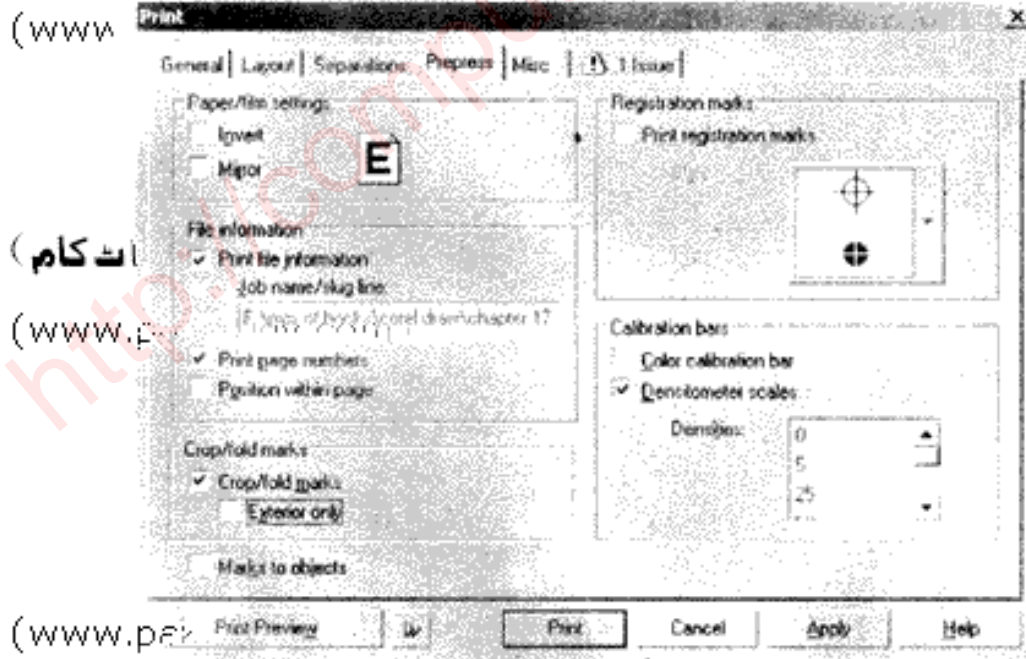
کسی سروس بیورو یا پرنٹنگ کمپنی کا ملازم ہونے کی صورت میں غالباً آپ کو ps. یا eps. فائلیں بنانے، کراپ مارکس دینے اور پراجیکٹ کے متعلق انفارمیشن دینے کی ضرورت اکثر محسوس ہوگی۔ پراجیکٹ اگر رنگین ہے تو Color seprations کرنا پڑیں گی: یعنی ہر رنگ کے لیے ایک علیحدہ شیٹ، رجسٹریشن مارکس کے ساتھ۔ یاد رہے کہ ps. یا eps. فائلیں صرف پوسٹ سکرپٹ پرنٹر پر ہی پرنٹ کی جا سکتی ہیں۔

کراپ مارکس، رجسٹریشن مارکس اور فائل انفارمیشن دینا:

1- Ctrl+P پرنٹ ڈائیلاگ باکس اوپن کریں اور اس کی .Misc ٹیب سامنے لائیں (شکل 17.8)۔

2- Proofing ایریا میں Fit printer's mark and layout to page آپشن سلیکٹ کریں۔

شکل 17.8 ...... پرنٹ ڈائیلاگ باکس کی Misc ٹیب پر موجود آپشنز۔

-3 اگر پرنٹر کے لیے ایک انفارمیشن شیٹ پرنٹ کرنی ہے تو Print job information sheet آپشن سلیکٹ کر دیں اور پھر Prepress ٹیب سامنے لائیں (شکل 17.9)۔

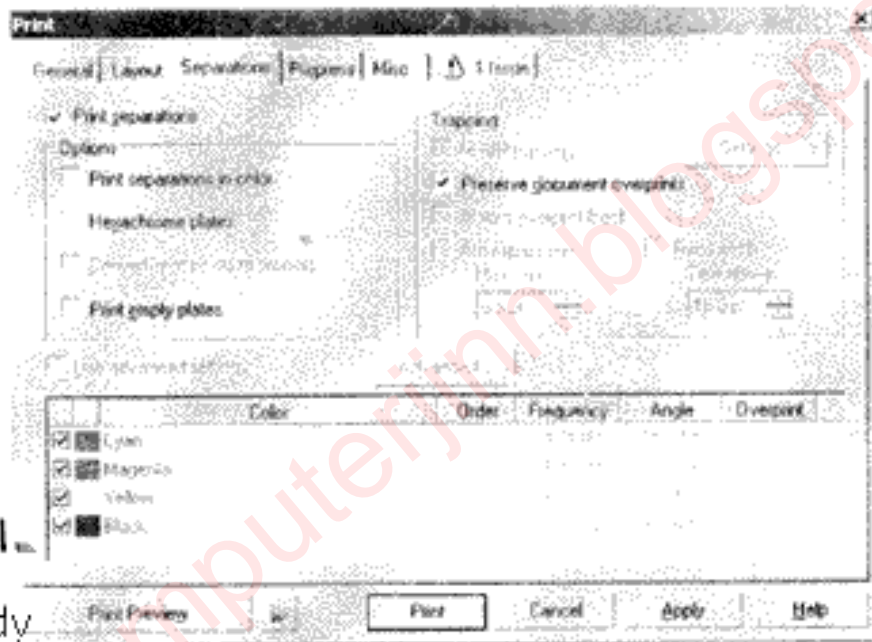
-4 جن آئٹمز کو سیٹ کرنا ہے ان کو چیک کریں۔

شکل 17.9 ...... Prepress ٹیب پر اضافی پرنٹ آپشنز سیٹ کی جا سکتی ہیں۔

-5 ڈاکومنٹ کو پرنٹ کرنے پر وہ .eps یعنی encapsulated پوسٹ

سکرپٹ پرنٹ فائل کے طور پر سیو ہو جائے گا۔

☆ٹِپ...... Prepress ٹیب کی متعدد سیٹنگز Print Preview موڈ میں بھی دیکھی یا ایڈجسٹ کی جا سکتی ہیں۔

کلر separations بنانا:

-1 Ctrl+P دبا کر پرنٹ ڈائیلاگ باکس اوپن کریں اور اس کی Separations ٹیب سامنے لائیں (شکل 17.10)۔

شکل 17.10...... پرنٹ ڈائیلاگ باکس کی یہ ٹیب پرنٹ کے لئے الگ الگ رنگوں کا تعین کرنے کیلئے ہے۔

-2 Print seprations چیک باکس آن کریں اور پرنٹ کے لیے مطلوبہ رنگوں کا انتخاب کریں۔

-3 Prepress ٹیب پر Print file information چیک باکس آن کرنے سے ہر رنگ کے Separation پیج پر اس کا نام پرنٹ ہوگا۔

-4 Position within page چیک باکس کلک کر کے پیج پر فائل انفارمیشن پرنٹ کریں۔

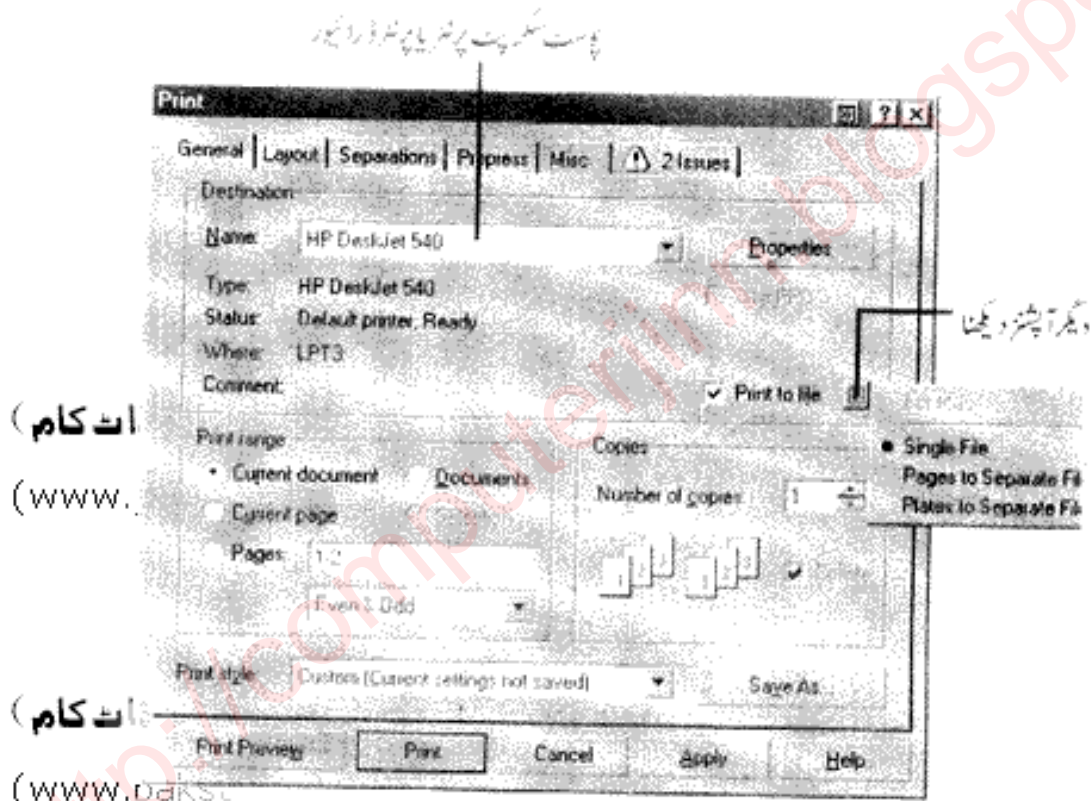
5- Print registration marks چیک باکس آن کریں۔

6- دیگر پرنٹنگ آپشنز سیٹ کریں اور Print بٹن کلک کردیں۔

پوسٹ سکرپٹ (.ps) فائل بنانا:

1- اپنے پراجیکٹ کو سیو کریں (Ctrl+S)۔

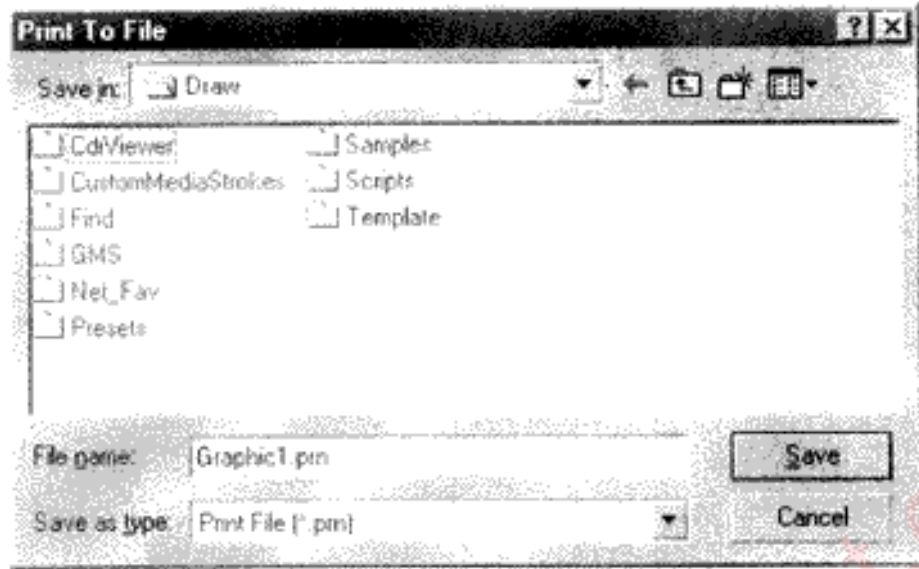
2- پرنٹ ڈائیلاگ باکس اوپن کریں (Ctrl+P)۔

3- مطلوبہ پوسٹ سکرپٹ پرنٹر سلیکٹ کریں (شکل 17.11)۔

شکل 17.11......ایک پوسٹ سکرپٹ پرنٹر سلیکٹ کرنا' جس کی بنیاد پر فائل پرنٹ ہوگی۔

4- Print to File ڈائیلاگ باکس میں فولڈر' فائل ٹائپ (.ps) اور فائل کا نام متعین کریں۔

5- اس فولڈر تک جائیں جس میں فائل کو سیو کرنا ہے۔

6- Save as Type ڈراپ ڈاؤن لسٹ میں سے Postscript file (.ps) سلیکٹ کریں۔

7- فائل نیم ٹیکسٹ باکس میں ایک نام ٹائپ کریں اور Save بٹن کلک کردیں۔

شکل 17.12......Print to File ڈائیلاگ باکس میں فائل کے لیے فولڈر ٹائپ اور نام بتائیں۔

.eps فائل بنانا:

1- فائل کو سیو کریں (Ctrl+S)۔

2- Ctrl+E دبائیں، شکل 17.13 والا ڈائیلاگ باکس اوپن ہوجائے گا۔

شکل 17.13......Export ڈائیلاگ باکس میں فائل ٹیپ (.eps)، لوکیشن اور فائل نیم کا تعین کریں۔

3- اس فولڈر تک جائیں جس میں فائل کو سیو کرنا ہے۔

4- فائل آف ٹائپ میں .eps سلیکٹ کریں، فائل نیم باکس میں نام ٹائپ کریں اور Export بٹن کلک کردیں۔ اب شکل 17.14 میں دکھایا گیا

Eps Exportڈائیلاگ باکس ظاہر ہوگا۔

EPS Export

General | Advanced

Image header
Include header
Format: TIFF
Type: 8 bit Color
Resolution: 72 dpi
Transparent background

Color management
Apply ICC profile:
Composite printer profile
Separations printer profile
Profile:
(Generic offset separations profile)

Export text as:
Curves
Text
Include fonts

Send bitmaps as: CMYK
Maintain OPI links
Auto increase fountain steps
Fountain steps: 128

Projected uncompressed image header size: 2,113,437 bytes

OK Cancel Help

شکل17.14......اس باکس میں آپشنز سیٹ کریں اور OK کردیں۔

5- OK کلک کرنے سے Epsفائل بن جائے گی۔

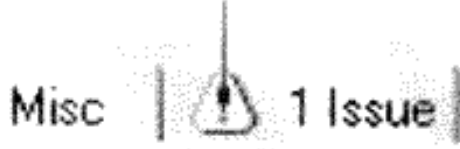
☆ٹپ ...... Epsفائلیں اور بھی بہت سے پروگراموں (مثلاً ایڈوب فوٹوشاپ) میں امپورٹ یا اوپن کرنا ممکن ہے۔ انہیں ڈیسک ٹاپ پبلشنگ لے آؤٹس میں امیجز کے طور پر بھی رکھا جاسکتا ہے۔

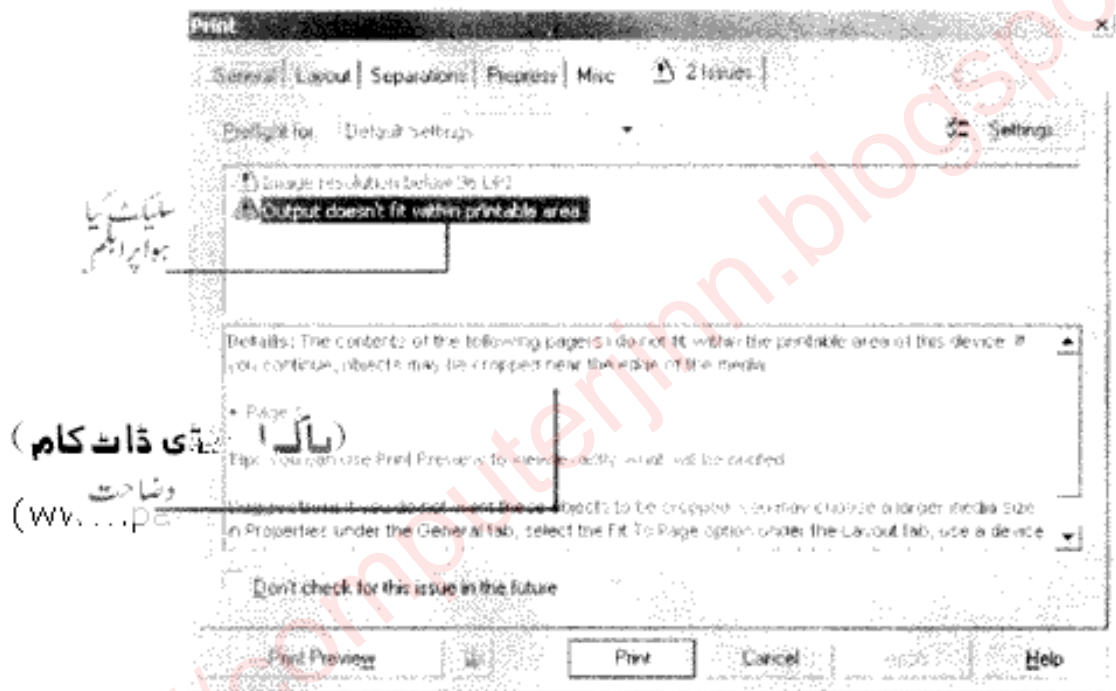
پری فلائیٹ اور پرنٹ پری ویو

پرنٹ آؤٹ اپنی مرضی کے مطابق لینے کے لیے کورل ڈرا10 میں دو مددگار فیچرز موجود ہیں۔(1) آپ پرنٹ ڈائیلاگ باکس کی Preflightٹیب میں پرنٹ آؤٹ کے مسائل دیکھ سکتے ہیں: اور (2) پرنٹ پری ویو فیچر کی مدد سے یہ دیکھنا ممکن ہے کہ ڈاکومنٹ پرنٹ ہو کر کیسا لگے گا۔

پری فلائیٹ چیک سے کام لینے کے لیے:

-1 پرنٹ ڈائیلاگ باکس اوپن کرنے پر کورل ڈرا خودبخود موجودہ (کرنٹ) ڈاکومنٹ کا پری فلائیٹ چیک کرتا ہے' اور اگر کوئی مسائل موجود ہوں تو ان کی نشاندہی Preflight ٹیب (شکل 17.15) میں کی جاتی ہے۔

Misc | 1 Issue

شکل 17.15......کورل ڈرا متواتر پری فلائیٹ چیک کرتا رہتا ہے۔

-2 اس ٹیب کو کلک کرکے مسائل دیکھے جاسکتے ہیں (شکل 17.16)۔

شکل 17.16......مسئلے کو سلیکٹ کرکے اس کی تفصیلی وضاحت دیکھی جاسکتی ہے۔

پرنٹ ویو اوپن کرنا:

- اگر پرنٹ ڈائیلاگ باکس اوپن کیا ہوا ہے تو Print Preview بٹن کلک کردیں۔

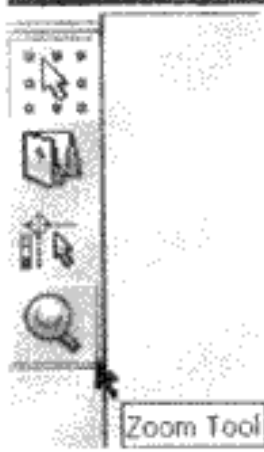
یا

- File ' Print Preview سلیکٹ کریں۔ شکل 18.17 میں دکھائی گئی پری ویو ونڈو ظاہر ہوگی۔

شکل 17.17......ڈاکومنٹس پرنٹ کرنے سے پہلے پرنٹ پری ویو میں ان کا جائزہ لینا بہتر رہتا ہے۔

☆ ٹپس ...... پرنٹ ویو موڈ میں ڈرائنگو کو ڈریگ کر کے ان کی پوزیشن سیٹ کی جاسکتی ہے۔

☆ ...... جب آپ پرنٹ پری ویو موڈ میں ہوں تو ڈرائنگ میں زوم اِن اور زوم آؤٹ کرنا ممکن ہے۔ پرنٹ پری ویو ڈائیلاگ میں Zoom ٹول (شکل 17.18) کلک کریں۔ اب ڈاکومنٹ میں کلک کرنے سے وہ زوم اِن ہو جائے گا۔ جبکہ Shift دبا کر کلک کرنے سے زوم آؤٹ ہوگا۔ زوم آؤٹ کرنے کا ایک اور طریقہ یہ ہے کہ ڈاکومنٹ میں رائیٹ کلک کریں اور ظاہر ہونے والے مینو (شکل 17.19) میں سے Zoom Out سلیکٹ کرلیں۔ زیادہ درست زوم کے لیے آپ ٹول بار میں زوم ٹولز بھی (شکل 17.20) استعمال کرسکتے ہیں۔

شکل17.18...... پرنٹ پری ویو میں زوم ٹول۔

Zoom In
Zoom Out F3
Zoom... Ctrl+Z
Zoom 1:1
Zoom To Page Shift+F4
Zoom To Width
Zoom To Height
Zoom To Selection Shift+F2
Zoom To Fit F4
Go To... Ctrl+G
Full Screen F9
Preview Color
Preview Separations
Print Ctrl+P
Print This Sheet Now
Close Print Preview Alt+C
What's This?

زوم کمانڈز

شکل17.19...... رائیٹ کلک مینو میں زوم کی کمانڈز۔

Zoom In Zoom Out 1:1 Zoom...

شکل17.20...... جب زوم ٹول سلیکٹ کیا ہو تو ٹول بار میں یہ زوم کمانڈز دستیاب ہوں گی۔

PDFفائل بنانا

کورل ڈرا10 میں PDF فائلیں بنانے کی صلاحیت بھی بڑے کام کی چیز ہے۔ان

فائلوں کو ایڈوب ایکروبیٹ ریڈر یا ایکروبیٹ ریڈر میں دیکھا جاسکتا ہے (شکل 17.21)۔ یہ پروگرام adobe.com پر مفت دستیاب ہے۔ PDF فائلیں اصل ڈاکومنٹ کے فونٹس، تصاویر اور فارمیٹنگ کو محفوظ کر کے انہیں دوسروں کے پاس بالکل اصل حالت میں بھیجنا ممکن بناتی ہے۔

شکل 17.21......ایکروبیٹ ریڈر میں ایک PDF فائل اوپن کی گئی ہے۔

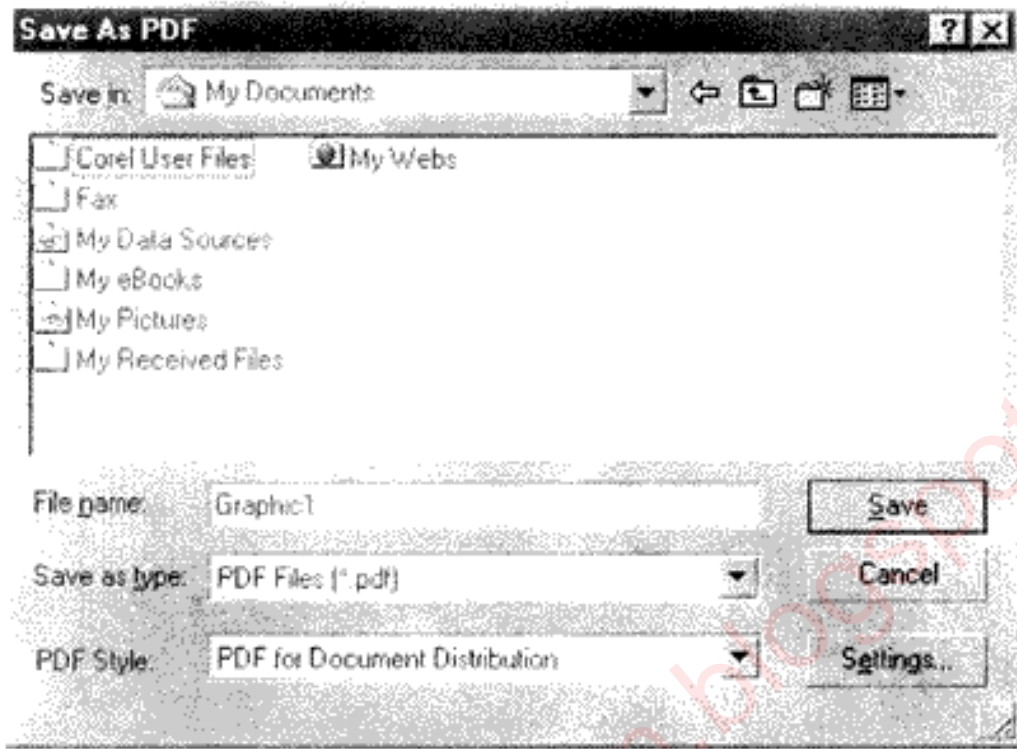
ایک PDF فائل بنانے کے لیے:

-1 جس ڈاکومنٹ کو PDF فائل کے طور پر سیو کرنا ہے اسے کورل ڈرا میں اوپن کریں۔

-2 File مینو میں سے Publish to PDF سلیکٹ کریں۔ اس طرح شکل 17.22 میں دکھایا گیا Save As PDF ڈائیلاگ باکس اوپن ہو جائے گا۔

-3 PDF Style لسٹ میں آپ کے پاس مندرجہ ذیل فارمیٹنگ آپشنز موجود ہوں گی۔

▲ PDF for document distribution......پراجیکٹ سے متعلقہ افراد میں تقسیم کرنے کے لیے۔

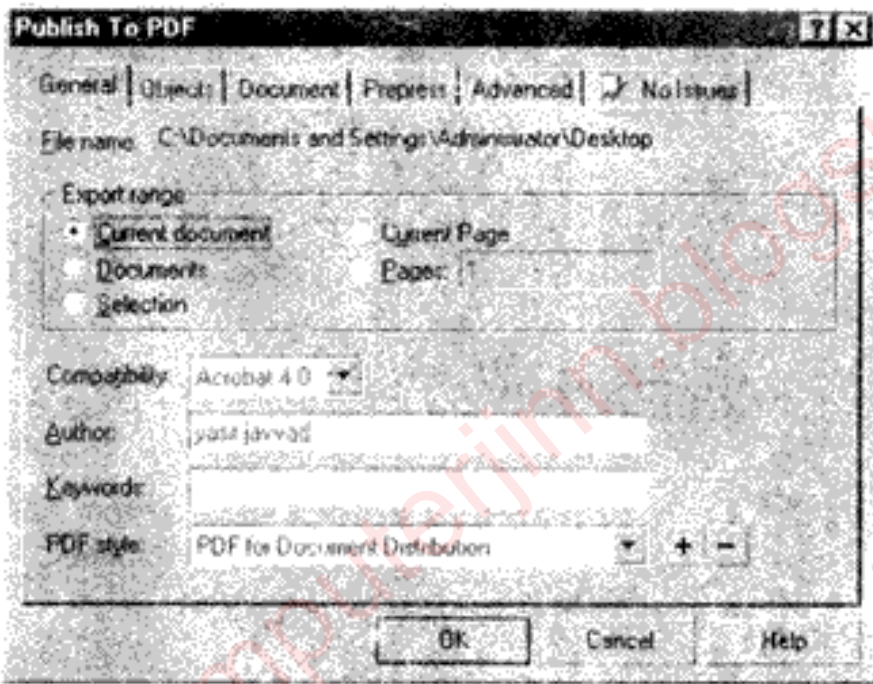
▲ PDF for prepress......ایک سروس بیورو کے ذریعہ پرنٹ کے لیے موزوں ہے۔

شکل 17.22......فائل کو PDF فارمیٹ میں سیو کرنے کے لیے ڈائیلاگ باکس۔

▲ PDF for the web......ویب پیج پر شامل کرنے کے لیے یہ فارمیٹ استعمال کریں۔

▲ PDF for editing......ایسا ڈاکومنٹ جسے ایڈوب ایکروبیٹ میں ایڈٹ کیا جا سکتا ہو۔

▲ PDF/X-1......ایک اور prepress فارمیٹ جو LZW کی بجائے ZIP فائل کمپریشن استعمال کرتا ہے۔

4- فائل نیم ٹیکسٹ باکس میں ایک نام ٹائپ کرنے کے بعد Save بٹن کلک کر دیں۔

☆ٹپ...... اوپر ہدایت نمبر 3 میں دی گئی آپشنز میں سے کسی ایک کی سیٹنگ کو کسٹمائز کرنے یعنی اپنی مرضی کے مطابق بنانے کے لیے Save As PDF ڈائیلاگ باکس (شکل 17.22) میں Settings بٹن کلک کریں۔ اس طرح شکل 17.23 والا Publish to PDF ڈائیلاگ باکس ظاہر ہوگا۔ اس باکس میں مرضی کی تبدیلیاں کر کے OK کلک کر دیں۔

شکل 17.23...... فائل فارمیٹ کو کسٹمائز کرنے کے لیے ڈائیلاگ باکس۔

(پاک اسٹڈی ڈاٹ کام)
(www.pakstudy.com)

(www.pakstudy.com)
(پاک اسٹڈی ڈاٹ کام)

اپنڈکس A

کورل ڈرا کے مختلف حصے

مکمل کورل ڈرا 11 پروگرام پانچ CDs پر ملے گا۔ پانچوں ڈسکوں میں مندرجہ ذیل چیزیں موجود ہوں گی جن کے متعلق اس اپنڈکس میں بات کی جائے گی:

- ڈسک 1 ...... پروگرامز، فونٹس اور ٹمپلیٹس۔
- ڈسک 2-...... Extras-2 ......Omnipage Se، ایکروبیٹ ریڈر 5، کوئیک ٹائم 5 اور مائیکروسافٹ VBA ویب سروس ریفرنسز ٹول کے لیے انسٹالیشن سی ڈی: اس میں ہزاروں اضافی فونٹس بھی ہیں۔
- ڈسک 3- کلپ آرٹ امیجز، پیٹرنز، سپرے لائنز، فریمز اور ٹائلز۔
- ڈسک 4- آبجیکٹس، برش ٹیکسچرز اور ساؤنڈ فائلز۔
- ڈسک 5- پریمیئم فوٹوز ...... TIFF فارمیٹ میں مختلف تصاویر۔

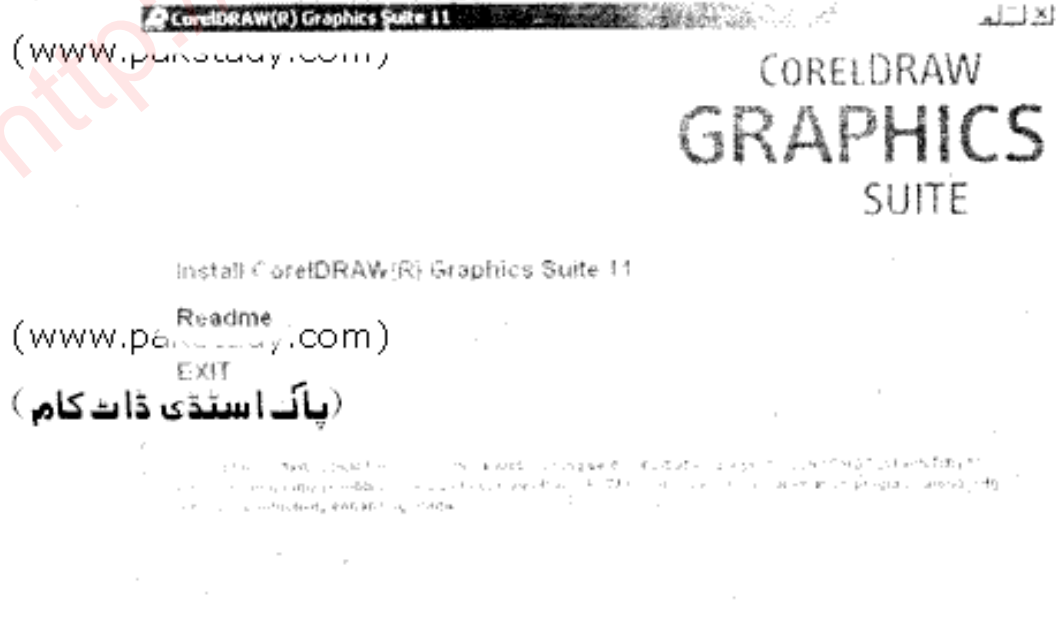
کورل ڈرا 11 گرافکس Suit انسٹال کرنے کے لیے ڈسک 1 سی ڈی روم میں ڈالیں۔ جب سپلیش سکرین (شکل A-1) ظاہر ہو تو سب سے پہلی آئٹم کو کلک کریں۔

CorelDRAW(R) Graphics Suite 11

CORELDRAW
GRAPHICS
SUITE

Install CorelDRAW(R) Graphics Suite 11

Readme

EXIT

شکل A-1...... ڈسک 1 سی ڈی روم میں ڈالنے پر یہ سکرین ظاہر ہوگی۔

بنیادی انسٹالیشن مکمل کر لینے کے بعد آپ دیگر کمپوننٹس اور مفید یوٹیلیٹیز (مثلاً کوئیک ٹائم پلیئر، فلیش پلیئر اور ایکروبیٹ ریڈر انسٹال کر سکتے ہیں۔ اس کے لیے متعلقہ آئٹمز کلک کرنا ہوں گی۔

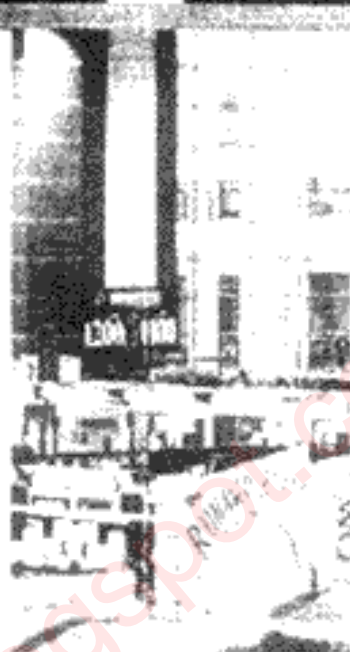
انسٹال کیے ہوئے پروگرامز اور دیگر آئٹمز

اگر آپ نے Typical انسٹالیشن کی ہے تو کورل ڈرا 11 کے ساتھ ساتھ کچھ دیگر پروگرامز اور کمپوننٹس بھی انسٹال ہوئے ہوں گے (شکل A-2)۔ یہاں ان کے متعلق مختصر معلومات دی جا رہی ہیں۔ Start مینو میں Programs اور پھر CorelDraw11 فولڈر اوپن کرنے پر آپ کو مندرجہ ذیل چیزیں ملیں گی۔

Corel Capture 11
Corel PHOTO-PAINT 11
Corel R.A.V.E. 2.0
CorelDRAW 11
Bitstream Font Navigator
CorelTRACE 11
Duplexing Wizard

شکل A-2......کورل ڈرا فولڈر میں موجود مختلف آئٹمز۔

- کورل ڈرا 11...... یہ کتاب اسی پروگرام کے بارے میں ہے۔
- کورل ڈرا فوٹو پینٹ 11...... سکین، تصاویر اور دیگر بٹ امیپ امیجز کی ایڈیٹنگ کے لیے۔

- کورل ڈرا R.A.V.E2.0...... ویب میں شامل کرنے کے لیے آبجیکٹ پر مبنی اینی میشنز بنانا۔
- گرافکس یوٹیلیٹیز فولڈر (شکل A-3)۔

شکل A-3......گرافکس یوٹیلیٹیز فولڈر میں شامل اجزاء۔

- Corel Capture11......اس کیپچر یوٹیلٹی کے ذریعہ ڈائیلاگ باکسز' مینوز' ونڈوز اور سکرین کے دیگر سلیکٹڈ حصوں کی تصاویر لیں۔ یہ سکرین کے ایکشنز کو اینی میشن کے طور پر بھی ریکارڈ کر سکتا ہے۔
- کورل ٹریس 11......بٹ میپ آرٹ ورک' فوٹوز اور سکین کیے ہوئے امیجز کو ٹریس اور ویکٹر آبجیکٹس میں تبدیل کرنے کے لیے۔
- بٹ سٹریم فونٹ نیوی گیٹر......فونٹ گروپس بنانے' فونٹ کے نمونے دیکھنے اور پرنٹ کرنے اور نئے فونٹس انسٹال کرنے کے لیے۔
- Duplexingوزرڈ......کاغذ کی دونوں طرف ڈاکومنٹ پرنٹ کرتا ہے۔

☆ کسی بھی بڑے پروگرام کے لیے ورک سپیس کو ڈیفالٹ سیٹنگز پر ری سیٹ کرنا ہو تو اس کے لانچ ہونے کے دوران F8 کی دبائے رکھیں۔

اضافی یوٹیلیٹیز

ڈسک 2 کی ابتدائی سکرین کے ذریعہ آپ مندرجہ ذیل اضافی یوٹیلیٹیز کو انسٹال کر سکتے ہیں:

- Scansoft Omnipage SE......ایک OCR (یعنی آپٹیکل کیریکٹر recognition) یوٹیلٹی جو سکین کیے ہوئے ٹیکسٹ کو ایڈیٹنگ کے قابل ٹیکسٹ میں تبدیل کر سکتی ہے۔
- مائیکروسافٹ VBA ویب سروس ریفرنسز ٹول...... یہ ویب پیج ڈویلپرز کو اس قابل بناتا ہے کہ وہ کورل ڈرا 11 میں XML ویب سروسز شامل کر سکیں۔
- ایڈوب ایکروبیٹ ریڈر 5......اس مفت پروگرام کی مدد سے PDF فائلیں دیکھیں اور پرنٹ کریں (شکل A-3)۔

- کوئیک ٹائم 5......مختلف قسم کی ویڈیو فائلیں کوئیک ٹائم فارمیٹ میں دیکھیں۔

☆ **ٹپس** ......آپ کورل ڈرا 10 کی سی ڈیز پر موجود یہ یوٹیلیٹیز استعمال تو کر سکتے ہیں لیکن ان کے نئے ورژن آتے رہتے ہیں۔ آپ مندرجہ ذیل سائیٹس پر ان کے نئے ورژن چیک اور ڈاؤن لوڈ کر سکیں گے:

ایڈوب ایکروبیٹ ریڈر : www.adobe.com

کوئیک ٹائم : www.apple.com

☆ ......اگر آپ کوئیک ٹائم کو آزمانا چاہتے ہیں تو www.apple.com/trailers پر بہت سے مووی کلپس مل جائیں گی۔

اپنڈکس B

شارٹ کٹ کیز

کورل ڈرا میں تقریباً سبھی کمانڈز استعمال کرنے کے تین طریقے ہیں: متعلقہ مینوز میں سے کمانڈ سلیکٹ کرنا' پراپرٹی بار پر موزوں آئیکن کلک کرنا اور کی بورڈ کی مختلف کیز اور شارٹ کٹس استعمال کرنا۔ یہ آخری طریقہ مفید ہے' کیونکہ اس طرح آپ کا کافی وقت بچ جاتا ہے اور مختلف کمانڈز دینے میں آسانی بھی پیدا ہوتی ہے۔ ذیل میں ہم کچھ اہم ترین شارٹ کٹ کیز دے رہے ہیں۔

آبجیکٹ کے تمام حصے الگ الگ کرنا۔	"Ctrl+K"
سلیکٹ کیے ہوئے آبجیکٹس کو کمبائن کرنا۔	"Ctrl+L"
Contour ڈاکرونڈ واوپن کرنا۔	"Ctrl+F9"
سلیکٹڈ آئٹم کو کاپی کرنا۔	"Ctrl+C"
سلیکٹڈ آبجیکٹس کو ڈپلیکیٹ کرنا۔	"Ctrl+D"
دائرے اور بیضوی اشکال بنانا۔	"F7"
Envelope ڈاکرونڈ واوپن کرنا۔	"Ctrl+F7"
ڈاکومنٹ کو کسی اور فارمیٹ میں ایکسپورٹ کرنا۔	"Ctrl+E"
ڈرائنگ میں مخصوص ٹیکسٹ تلاش کرنا۔	"Alt+F3"
ٹیکسٹ کی پراپرٹیز کو فارمیٹ کرنا۔	"Ctrl+T"

"F5"	فری ہینڈ موڈ میں لائنیں اور Curves ڈرا کرنا۔
"F9"	ڈرائنگ کا فل سکرین پری ویو دیکھنا۔
"D"	مستطیل اشکال کا ایک گروپ ڈرا کرنا۔
"Ctrl+G"	سلیکٹڈ آبجیکٹس کو گروپ کرنا۔
"Ctrl+I"	ٹیکسٹ یا آبجیکٹس امپورٹ کرنا۔
"Alt+F3"	Lens ڈاکر اوپن کرنا۔
"Ctrl+N"	نئی ڈرائنگ بنانا۔
"Ctrl+O"	کوئی سیو کی ہوئی ڈرائنگ اوپن کرنا۔
"Ctrl+J"	کورل ڈرا آپشنز سیٹ کرنے کے لیے ڈائیلاگ باکس اوپن کرنا۔
"Ctrl+V"	کسی کاپی یا کٹ کی ہوئی آئٹم کو پیسٹ کرنا۔
"Y"	برابر اونچائی اور چوڑائی والے کثیر الاضلاع بنانا۔
"Ctrl+P"	اوپن کی ہوئی ڈرائنگ کو پرنٹ کرنا۔
"F6"	مستطیل اشکال بنانا۔
"Ctrl+R"	کسی کیے ہوئے آخری عمل کو دہرانا۔
"Alt+F8"	Rotate ڈاکر ونڈو اوپن کرنا۔
"Ctrl+S"	ڈرائنگ کو سیو کرنا۔
"Alt+F9"	Scale ڈاکر ونڈو کو اوپن کرنا۔
"Ctrl+F12"	سپیلنگ چیک کرنا۔
"A"	چکردار اشکال ڈرا کرنا۔
"F8"	ٹیکسٹ ٹائپ کرنا۔
"Ctrl+Z"	Undo کرنا۔

"Ctrl+U"	گروپ کیے ہوئے آبجیکٹس کو ان گروپ کرنا۔
"B"	سلیکٹڈ آبجیکٹس کے نچلے کناروں کو الائن کرنا۔
"E"	سلیکٹڈ آبجیکٹس کو افقی رخ پر الائن کرنا۔
"C"	سلیکٹڈ آبجیکٹس کو عمودی رخ پر الائن کرنا۔
"L"	لیفٹ الائن کرنا۔
"R"	رائٹ الائن کرنا۔
"Alt+F12"	ٹیکسٹ کو بیس لائن پر الائن کرنا۔
"T"	ٹیکسٹ کو اوپر سے الائن کرنا۔
"Ctrl+Shift+K"	تمام ٹیکسٹ کو سمال لیٹرز میں تبدیل کرنا۔
"Ctrl+PgDn"	سلیکٹڈ آبجیکٹ کو اوپر لانا۔
"Ctrl+B"	ٹیکسٹ کو بولڈ کرنا۔
"Ctrl+M"	ٹیکسٹ کو بلٹس دینا یا ختم کرنا۔
"Shift+F3"	سلیکٹڈ ٹیکسٹ کا کیس تبدیل کرنا۔
"Ctrl+E"	ٹیکسٹ کو سنٹر الائن کرنا۔
"P"	آبجیکٹس کو پیج پر سنٹر کرنا۔
"Shift+F12"	آؤٹ لائن کلر ڈائیلاگ باکس کھولنا۔
"Ctrl+Q"	سلیکٹڈ آبجیکٹ کو Curve میں تبدیل کرنا۔
"Ctrl+Shift+Q"	کسی آبجیکٹ کو آؤٹ لائن میں تبدیل کرنا۔
"Ctrl+X" اور Shift+Delete	سلیکشن کو کٹ کرنا۔
"Delete"	سلیکٹڈ آبجیکٹ کو ڈیلیٹ کرنا۔

"Shift+E"	سلیکٹڈ آبجیکٹس کو افقی رخ پر برابر فاصلے پر رکھنا۔
"Shift+C"	سلیکٹڈ آبجیکٹس کو عمودی رخ پر برابر فاصلے پر رکھنا۔
"Ctrl+Shift+T"	ایڈٹ ٹیکسٹ ڈائیلاگ باکس اوپن کرنا۔
"Alt+F4"	کورل ڈرا پروگرام کو کلوز کرنا۔
"X"	گرافک کا ایک حصہ مٹانا۔
"G"	آبجیکٹ کو رنگ دینا۔ کلک اور ڈریگ کر کے فاؤنٹین فل دینا۔
"Ctrl+Shift+F"	دستیاب فونٹس کی فہرست دیکھنا۔
"Ctrl+NUMPAD2"	فونٹ سائز گھٹانا۔
"Ctrl+NUMPAD8"	فونٹ سائز بڑھانا۔
"Ctrl+Shift+P"	تمام دستیاب فونٹ سائزوں کی فہرست دیکھنا۔
"Ctrl+H"	فورس الائنمنٹ کرنا (ٹیکسٹ کے لیے)۔
"Ctrl+PgUp"	سلیکٹڈ آبجیکٹس کو اوپر لانا۔
"F11"	آبجیکٹس کو فاؤنٹین فل دینا۔
"Ctrl+J"	ٹیکسٹ کو فل جسٹیفائی کرنا۔
"H"	Pan ٹول کو سلیکٹ کرنا۔
"Ctrl+I"	ٹیکسٹ کو اِٹالک کرنا۔
"Ctrl+L"	ٹیکسٹ کو لیفٹ الائن کرنا۔
"Ctrl+Home"	اِنسرشن پوائنٹ کو ٹیکسٹ باکس کے شروع میں لے جانا۔
"Home"	اِنسرشن پوائنٹ کو ٹیکسٹ کی لائن کے آغاز میں لانا۔
"Ctrl+End"	اِنسرشن پوائنٹ کو ٹیکسٹ باکس کے آخر میں لے جانا۔
"End"	اِنسرشن پوائنٹ کو ٹیکسٹ کی لائن کے آخر میں لانا۔

نیوی گیٹر ونڈو اوپن کرنا۔	"N"
اگلے پیج پر جانا۔	"PgDn"
آبجیکٹ کو نیچے کی طرف کھسکانا۔	I"DnArrow"
آبجیکٹ کو اوپر کی طرف کھسکانا۔	"UpArrow"
آبجیکٹ کو بائیں طرف کھسکانا۔	"LeftArrow"
آبجیکٹ کو دائیں طرف کھسکانا۔	"RightArrow"
آؤٹ لائن پین ڈائیلاگ باکس اوپن کرنا۔	"F12"
پچھلے پیج پر جانا۔	"PgUp"
Undo کیے ہوئے عمل کو دوبارہ لاگو کرنا۔	"Ctrl+Shift+Z"
ڈرائنگ ونڈو کو دوبارہ ڈرا کرنا۔	"Ctrl+W"
ٹیکسٹ کو رائیٹ الائن کرنا۔	"Ctrl+R"
Size ڈاکر ونڈو اوپن کرنا۔	"Alt+F10"
آبجیکٹ کے نوڈز کو ایڈٹ کرنا۔	"F10"
پرنٹ میں نہ آنے والے کیریکٹر کو شو کرنا۔	"Ctrl+Shift+C"
ڈرائنگ میں تمام سٹائلز کی فہرست دیکھنا۔	"Ctrl+Shift+S"
Symbols ڈاکر ونڈو اوپن کرنا۔	"Ctrl+F11"
آپشنز ڈائیلاگ باکس کا Text والا حصہ اوپن کرنا۔	"Ctrl+F10"
سلیکٹڈ آبجیکٹس کو پیچھے لے جانا۔	"Shift+PgDn"
سلیکٹڈ آبجیکٹس کو اوپر لانا۔	"Shift+PgUp"
موجودہ سلیکٹ کیے ہوئے ٹول کی بجائے Pick ٹول سلیکٹ کرنا۔	"Ctrl+Space"

ٹیکسٹ کو انڈر لائن دینا۔	"Ctrl+U"
View Manager ڈائیلاگ باکس اوپن کرنا۔	"Ctrl+F2"
ڈرائنگ میں زوم آؤٹ کرنا۔	"F3"
ایک مرتبہ زوم اِن کرنے کے لیے۔	"F2"
ڈرائنگ کے تمام آبجیکٹس پر زوم اِن کرنا۔	"F4"
سارا پرنٹ کے قابل پیج دیکھنا۔	"Shift+F4"
صرف سلیکٹڈ آبجیکٹس پر زوم اِن کرنا۔	"Shift+F2"